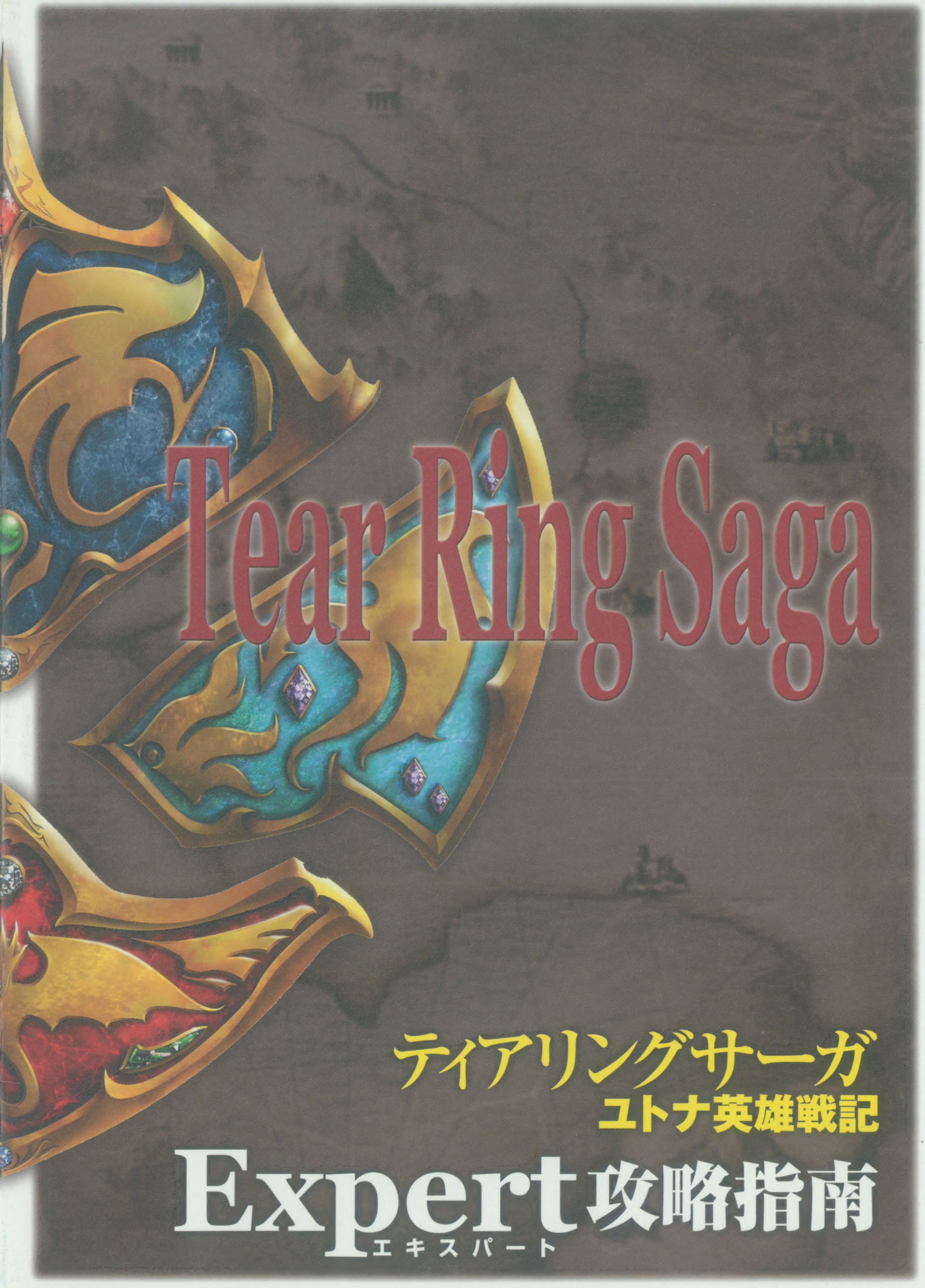
2001年6月8日発行(隔週金曜日発行)第7巻第16号通巻175号



Tear Ring Saga

ティアリングサーガ
ユトナ英雄戦記

Expert攻略指南

エキスパート

ユトナ英雄戦記
ティアリングサーガ
TearRingSaga

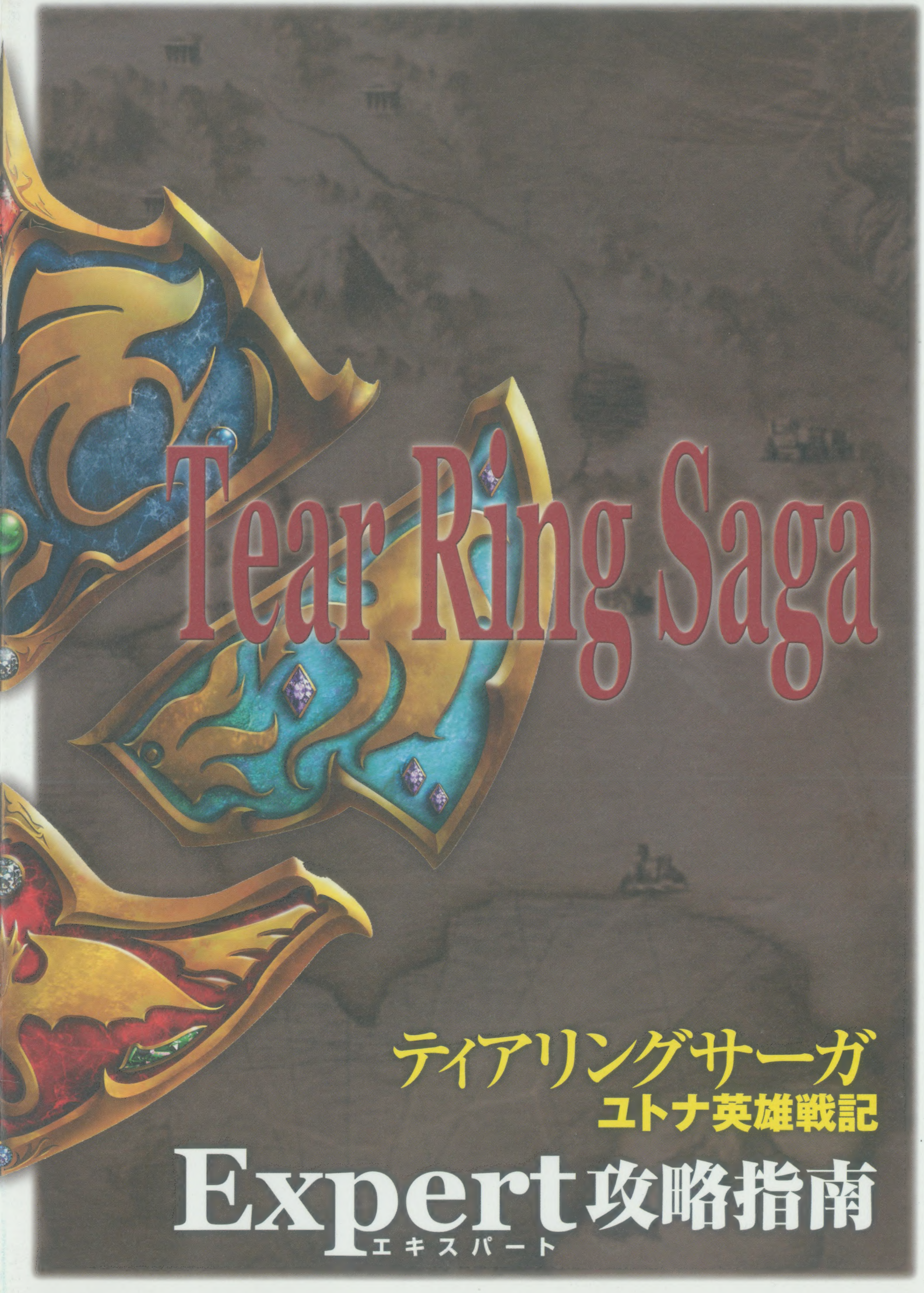
電撃PlayStation Vol.179 (2001 6／8号) 付録

ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記
エキスパート攻略指南

デザイン●シンプリィ
ライター・編集●市井剛裕、片山和哉、佐藤光伸、平田陽介、松本亮

■発行人／塚田正晃　■編集人／渡部雅人
■発行所／メディアワークス　〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／角川書店　〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
©2001 ENTERBRAIN,INC. ©2001 TIRNANOG Co.
©Media Works 2001 Printed in Japan

2001年6月8日発行(隔週金曜日発行)第7巻第16号通巻175号



Tear Ring Saga

ティアリングサーガ
ユトナ英雄戦記

Expert攻略指南
エキスパート

『ティアリングサーガ』世界観&人物相関図

～プロローグ～

約800年もの昔、１人の青年と大地の女神ユトナにより、リーベリア大陸にリーヴェ、カナン、レダ、サリアの４つの王国が誕生した。４つの王国は抗争を繰り返しながらも繁栄を続ける。だが、約40年前にサリアとレダの間に起きた戦争は、両国に災いを招き、２つの王国は滅亡してしまうのだった。そして20年前、今度はガーゼル教国の出現が、リーヴェに災いを招く。カナンの国王バハヌークはガーゼル教国と手を組み、リーヴェへの侵攻を開始したのだ。屈強なカナン軍は王都に迫る勢いだったが、リーヴェの名将グラムドに阻まれ、戦争は膠着状態に。もともと戦争に反対していたバハヌークの長男アーレス王子は、グラムドに和平を申し入れる。だが会談の途中に、突如リーヴェの守護聖竜ミュースが現れ、アーレスとグラムドは殺害されてしまう。これをリーヴェの策略と思いこんだカナン軍はリーヴェに侵攻し、王宮を陥落させるのだった。

リュナンの長く険しい戦いが始まる…

ラゼリアの陥落後、リュナンは守り役のオイゲンと少数の部下とともにグラナダの砦に逃げ込んでいた。グラナダは、父グラムドの盟友であるヴァルス提督が支配する港町。ここでリュナンは、ヴァルス提督とその息子ホームズとともに１年あまり戦った。だが、帝国の総力を挙げた攻撃の前に、ついにグラナダも陥落。リュナンは、ホームズらとともにグラナダから脱出し、新興国のウエルト王国に向かうのだった。ウエルトのロファール王は、反帝国派として知られる人物。リュナンは彼に協力を求め、再び帝国打倒のための旗を掲げるべく、ウエルト王国に足を踏み入れるのであった。

リ ー ベ リ ア 大 陸 全 土 図

マップ16までに登場する勢力と、そこに所属する人物の相関図を一挙に公開！
これらを理解しておけば、ストーリーをより深く理解することができるだろう!!

リーヴェ王国

ラゼリア、ノルゼリア、ゼムセリア、リベリアの４公国で構成されていた王国。リーベリア大陸の東に位置していたが、ゾーア帝国の突然の攻撃によって、王国はもろくも崩壊してしまった。

ラゼリア公国軍

祖国ラゼリアを解放し、そしてリーベリア大陸に平和を取り戻すために、ゾーア帝国に反旗を翻した主人公リュナンの軍勢。

聖竜に殺された悲劇の名将 **グラムド大公** ←主従→ リュナンを支える守り役 **オイゲン**

グラムド大公 ←親子→ リュナン／オイゲン →守り役→ リュナン／リュナン →信頼→ オイゲン

ラゼリアの若き英雄 **リュナン**
母国を取り戻すため、そして大陸に平和を取り戻すために戦うラゼリア公国の公子。年齢は17歳。

エンテ →恋心(?)→ リュナン

リュナン ←主従→ クライス、アーキス

公子を守る心強い騎士 **クライス**

血気盛んな頼れる騎士 **アーキス**

アーキス ←許婚→ クライスの妹 **リィナ**

反

協力

協力要請

グラナダ私掠艦隊「シーライオン」

自由気ままに世界の海を駆ける海賊艦隊。リュナンの戦いをサポートする別働隊として活動し、仲間の育成や宝探し、さらに魔物退治をしたりすることもある。どんなお宝が発見できるかはプレイしてのお楽しみ！

セネー海の覇者 **ヴァルス提督** ←親子→ ホームズ

艦隊を統べる若き棟梁 **ホームズ**
リュナンの親友。男らしくさっぱりした性格の人物でとても頼りになる。

ホームズ ←相棒→ シゲン

不死身の剣士 **シゲン**

シゲン ←兄妹→ **ジュリア**

ホームズ ←主従→ ガロ

忠実なる部下 **ガロ**

リチャード →幼なじみ→ ホームズ

カトリ →信頼→ ホームズ

謎多き薄幸の少女 **カトリ**

カトリ ←仲良し→ ユニ

陽気な盗賊少女 **ユニ**

ユニ →恋心(?)→ ゼノ

ゼノ →恋心(?)→ カトリ

カトリ →仲間→ ゼノ

前途有望な新米戦士 **ゼノ**

変装の名人 **ナルサス**

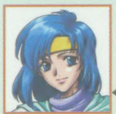
ウエルト王国

リーベリア大陸の南方に位置する小さな島国。ここは現在、王国を支配しようとするコッダ軍と、サーシャ王女を盟主とするヴェルジェ軍とのあいだで内乱状態になっている。そもそもきっかけは、ゾーア帝国との戦いでロファール国王が行方不明になったため。これを機に宰相のコッダが実権を掌握。王国の支配に乗り出して王妃を幽閉したからだ。王国解放は果たされるのだろうか……？

ウエルト王国軍

リーザ王妃やサーシャ王女ら、本来はウエルト王国を率いる立場の人々。しかし、現在はコッダに追われ、逃亡中、あるいは囚われの身となっている。

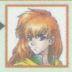
内



ウエルトの王女 **サーシャ**
王国の王女。ケイトとともにコッダのもとから逃亡した。

サーシャ ←親子→ ロファール

サーシャ ←主従→ ケイト



王女を守る近衛騎士 **ケイト**

人望あふれる国王 **ロファール**

国王を支える王妃 **リーザ**

協力

ヴェルジェ軍

首都の東に位置するヴェルジェ砦の人々。コッダの手から逃れてきたサーシャを保護して事情を知り、リュナンたちの協力を得て戦いを繰り広げていく。

ヴェルジェの領主 **マーロン**
人望のあつい人格者。コッダを討伐するため、リュナン軍に協力してくれる。

ラフィン →育ての親→ マーロン

マーロン ←親子→ エステル

グラムの弓戦士 **ルカ**

屈強なる斧戦士 **エゼキエル**

素質あふれる新米騎士 **ナロン**

バージェの騎士 **ラフィン**

ラフィン ←義兄妹→ エステル

兄思いの見習い騎士 **エステル**

徳高き王宮司祭 **リー**

姉弟

マルス神殿

風の神官家の大魔道士であり、四大賢者の１人でもあるエーゼンバッハが守護している神殿。14年前のとある事件によって、エーゼンバッハはこの辺境の地に追放された。

リュナンを慕うシスター **エンテ**
マルス神殿に身を寄せる巫女。現在はトーラス村に。

マルジュ →恋心(?)→ エンテ

風を操る若き魔道士 **マルジュ**

マルジュ ←親子→ シルフィーゼ ／ →**メル**

エーゼンバッハの次女 **シルフィーゼ**

シルフィーゼ ←親子→ エーゼンバッハ

四大賢者の１人 **エーゼンバッハ**

①メーメル山、②リグリア砦、③マール王宮、④ブラードの街、⑤オークス市、⑥セネー市、⑦マールの港、⑧セネー海、⑨イスラ島、⑩マルス神殿、⑪ソラの港、⑫マルスの港、⑬ロト村、⑭グラム砦、⑮ヴェルジェ砦、⑯ウエルト王宮、⑰トーラス山、⑱トーラス村

ゾーア帝国（旧カナン王国）

カナンはリーベリア大陸の北東に位置する四王国の1つ。かつては他国と同様、平和なときを過ごしていたが、ガーゼル教国の出現によって情勢は一変。平和はもろくも崩れ去った。カナンの国王バハヌークは、ガーゼル教国と20年にわたって戦い続けたが、突如ガーゼル教国と結託。リーヴェ王国を強襲し、電光石火の勢いで大陸の半分を手中に収めるのだった……。まだまだ謎の多いカナン。いったいどんな事情が隠されているのだろうか？

大陸制覇を目論む皇帝
バハヌーク
カナン王国の第35代国王で現ゾーア帝国の皇帝。大陸制覇に向け、侵攻を開始した。

親子

悲劇の第一皇子
アーレス（第一皇子）

主従

要所を守るカナンの剣
エルンスト

主従

正義感の強い黒騎士
ミンツ

先陣に立つ第二皇子
バルカ（第二皇子）

親子

戦いを嫌う心優しき少女
エストファーネ

戦いを傍観する第三皇子
ジュリアス（第三皇子）

抗

反抗

協力

ガーゼル教国

暗黒神ガーゼルを信仰するガーゼル教団を母体とした教国。ガーゼル教団は、異教徒せん滅や生にえの儀式などを行う残虐性を持った宗教。四王国が建国されて以降は、北方の地に封印されていたはずだが……。

邪神を崇拝する悪しき教皇
グエンカオス
四大賢者の1人として数えられる大魔道士だったが、闇の呪法を手にし、その身を暗黒に染めた。

主従

暗黒魔法の使い手
ダゴン

裏切りの暗黒騎士
ジーク

乱

コッダ軍

王国の軍隊とコッダの私兵で構成された軍団。だがコッダの人望のなさゆえ、彼に従うことに不満や疑問を抱いている兵士も数多い。つけ入る隙は十分ありそうだ。

ウエルト王国の宰相。
コッダ
グラムの領主。国王が遠征で敗れたことを機に、国の実権を掌握する。

ウエルトの聖騎士
ロジャー

婚約者

神殿を捨てた神官騎士
メル

ロト村の猟師
トムス

王家に忠誠を誓う重騎士
ノートン

正義感の強い王国騎士
ライネル

親友

トーラス村

ヴェルジェ砦の南、山岳地帯にある小さな村。内乱に乗じて勢いづいた盗賊団に頭を悩ませている。ただ最近、女傭兵のジュリアを雇ったとか……。ここでも数多くのドラマが展開する。

力自慢の斧使い
バーツ

兄妹

シゲン

兄妹

トーラス村の傭兵
ジュリア

才能あふれる神官少女
プラム

因縁

その他

大陸や、ほかの島から渡ってくるなど、ウエルト領内のどの勢力にも属さない人々も登場する。どんな出会いを遂げるのだろうか……。

シュラムの死神
ヴェガ

エリアルの斧戦士
サムソン

超一流の弓使い
ラケル

雷を操る女魔道士
エリシャ

義父

伝説の賢者
アフリード

レダ地方

大陸の西に位置するレダ地方。かつて、ここにはレダ王国があったが、約40年前に起きたサリアとの全面戦争によって王国は崩壊。国土のほとんどが焦土と化し、王家の血は辺境のトレンテ侯爵家で細々と受け継がれていた。

マール王国の王子
リチャード
レダ王家の正統後継者であるティーエとともに、帝国との戦いを続けている王子。

婚約者

レダの血を受け継ぐ王女
ティーエ

因縁

サリア地方

サリア地方は、リーベリア大陸の南方に位置する緑豊かな草原地帯。この地方には、かつてサリア王国が存在していたが、レダ王国との全面戦争によって王国は崩壊。残った王族たちも、その後の内紛によって滅亡したと伝えられている。それから40年の時を経た現在、大戦の爪痕も消え、サリア地方にはセルバ公国、ブラード公国、バージェ王国のほか、少数の都市が誕生していった。だが、平和は長くは続かなかった。ゾーア帝国の侵攻により、再び国土は戦禍に飲み込まれる……。

レオンハート軍

バージェで起きた民衆の蜂起を助けてアハブと戦うが、その隙を帝国につかれ、自国であるセルバ公国を占領されてしまう。その後、反撃の機会を伺っているが南西のオークス市には傭兵崩れの荒くれ者達、南東に帝国軍、北東にアハブ大公の軍、そして北にはメーメル山の魔獣と、四方を敵に囲まれていて動きが取れなくなっている。はたしてどんな打開策を見い出すのか？

セルバ公国の大公
レオンハート
バージェの東にあるセルバ公国の太守。人望があり、部下からの信頼もあつい。

主従

優秀なる弓騎兵
シロウ

囚われの少女
レニー

大活躍を夢見る少女
サン

親子

親友

カナンの黒騎士
シルヴァ

負けず嫌いの三女
フラウ

ブラードの街

以前はアハブ大公が治めていたが、圧政に耐えかねた民衆が蜂起し、大公を追いだした。現在は自由都市として民衆が自治を行っている。

姉想いの剣士
アトロム

知り合い

ブラードの歌姫
リーリエ

姉弟

教会に仕えるシスター
レネ

足を捜す光の魔道士
メリエル

兄妹

行方不明になった魔道士
リシュエル

親子

四大賢者の1人
マイオス

その他

ほかにも、帝国の侵攻によって崩壊を余儀なくされた国の残党や、少数勢力が数多く存在する。バージェもその1つ。どんなドラマが展開するのか……。

バージェの騎士
シャロン

主従

シャロンに仕える騎士
ビルフォード

しっかり者の長女
ヴェーヌ

姉妹

サリアの天馬騎士
マーテル

山賊・海賊

コッダによって引き起こされた内乱により、ウエルトの治安は大いに乱れる。これに乗じて暴れ始めたのが、ヤーザムを頭目とするトーラス山の山賊と、セネー海を縄張りとする海賊のメルヘンだ。

さすらいの女盗賊
クリシーヌ

セネー海の海賊
メルヘン

顔見知り

トーラス山の山賊
ヤーザム

囲みがオレンジのキャラはマップ16までに仲間になる人物です。

戦闘のポイントや注意点を解説
システム解析編

"基礎"と"実戦"の2つのパートで、ゲームシステムを徹底解析！　スキルや武器、アイテムのデータもバッチリ掲載するぞ!!

基礎編►理解しておくべきポイントを総チェック!!

基礎パートでは、『ティアリングサーガ』をプレイするうえで必須となる、編成や会話などのさまざまなポイントを解説していくぞ。まずは基礎的な知識を覚えておいてほしい。

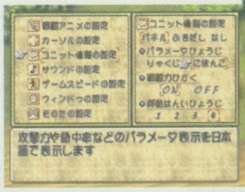
ゲーム中の大まかな流れは下の図のようになっている。ワールドマップで新たな場所に移動するとイベントが始まり、そのあとは戦闘に。戦闘後は再びイベントが始まり、ワールドマップに戻るぞ。基本的にはこれを繰り返して物語を進める。ちなみにセーブはワールドマップ上か、きおくの杖を使って戦闘マップ上で行う。

▼敵がいる場所に移動したり、移動した場所に敵が攻めてくると戦闘が発生する。

▲移動コマンドを実行しワールドマップ上にいるキャラ（部隊）を移動させていく。

★快適にプレイするためのゲーム設定

ゲームをより快適にプレイできるようになるオススメ設定を紹介しよう。まず「ユニットの情報設定」のパラメータ表示を日本語にすると表示がわかりやすくなる。さらにターン表示をOFFにして、メッセージスピードを上げると、より快適にプレイができる



◀▲設定変更は、戦闘マップ中でも可能。戦闘シーンの表示はお好みで設定しておこう。

★勝利条件・敗北条件

勝利&敗北条件はマップによって多少異なるが、基本的には下のようになっている。名前の前に☆印のついたキャラ（リュナン軍ではリュナンとエンテ、ホームズ隊ではホームズとカトリ）が死亡すると、その場でゲームオーバー！　その場合は、セーブしたデータを使用するか、そのマップの最初から再スタートすることになってしまう……。

勝利	●敵全滅　●拠点制圧 ●アイテム入手
敗北	●リュナンorエンテの死亡 ●ホームズorカトリの死亡

▲勝利条件は"戦況"コマンドで確認できる。戦いを始める前に必ずチェックしておきたい。

◀名前の前に☆印のついているキャラは、戦闘で死亡すると敗北になってしまう。必ず守ろう。

★リュナン軍とホームズ隊の2部隊によるゲーム進行

本作では物語の進行に合わせて、リュナン軍とホームズ隊の2つの部隊を操作して進めて行くことになる。今回の攻略範囲では、マップ1～10がリュナン軍、マップ11～16がホームズ隊のパート。また、マップ8終了後には、2つの部隊を合わせた編成が可能になる。このとき、どちらの部隊にどのユニットを配属したかで、あとで発生するイベントが変化する。

◀物語に合わせ、マップを順次クリア。1本のルートを進んでいく。

◀大陸内を自由に移動できる。何度も同じ敵と戦える場所もある。

▲2つの部隊の合流時には、ユニットと所持金を編成することができる。

▲配属したユニットによって、発生するイベントに差が現れるぞ。

★部隊編成が重要になる！

戦いに勝つため、そしてイベントを確実に発生させるためにはよく考えて編成する必要がある。基本的には、ワールドマップでは所持品の整理、戦闘前では出撃メンバーの編成がメインになるぞ。武器の消耗具合やイベント発生の有無など、状況に合わせて編成しておこう。

ワールドマップでの編成

▲ショップのあるエリアでは武器やアイテムの購入が可能。不足しているものがあったら買いそろえよう。

戦闘前の編成

▲マップごとに出撃できる人数は決まっている。イベントが発生するユニットを優先して出撃させよう。

戦闘の途中に中断するときは"きおくの杖"を使用

マップ3などで入手する"きおくの杖"は、戦闘の途中でデータをセーブすることができるアイテム。ボス戦や闘技場戦など、強力な敵と戦う直前にセーブしておき、自軍ユニットが死んでしまったらロードしよう。ほかにも、貴重なアイテムを盗みたいときや、レベルアップのやり直しなどにも便利だぞ。

▲強力なボス戦の前では、必ずきおくの杖でセーブしておこう。

ボス戦の前で使用

あまり使いおしみしなくてもOK!

きおくの杖は、マップ16で入手できるリペアの杖を使えば、使用回数の回復が可能！　残り0回まで使ってからリペアの杖（耐久力3）で回復すれば、1本のきおくの杖で最大72回のセーブが可能だぞ。

オススメのゲーム設定　上記の設定に加えて、戦闘アニメの設定は好みで決めよう。Sクラスのみの表示にしておけば、大幅に時間を短縮できるぞ。でも、必殺攻撃や、「烈風の技」「飛竜の技」など、カッコイイ攻撃アニメーションを見られないのはちょっと残念かも……？

★移動から戦闘までの流れ

敵拠点に向かっての移動や、行く手を阻む敵兵の排除、さらに傷ついた味方のHPの回復など、戦闘時には勝利を得るためのさまざまな行動を指示しなければならない。その中からここでは、基本となる移動から戦闘終了までの流れを追っていく。右では、それぞれの行動において、とくに注意するべきポイントを解説しているぞ。

ユニット選択

◀まずは行動させるユニットを選択。攻撃役や回復役など、状況に合わせてユニットを選ぼう。

移動

◀なるべく密集しつつ移動させよう。敵中で孤立して、集中攻撃を受けないようにするためだ。

武器選択

◀使用する武器は、敵ユニットの属性、スピード、HPなどを考慮して最適なものを選択する。

戦闘

◀武器を選んで決定すると戦闘になる。干渉することはできないので、決定後は見守るだけだ。

待機・再移動

◀通常、戦闘終了後はその場で行動終了となる。「再移動」があれば戦闘後に再び移動可能。

★村や街のあるマップでの行動

マップ上の施設には下のようなものがある。武器屋と道具屋はワールドマップ上からでも入れるが、ほかのものはマップ上でのみ利用可能。マップを終える前に忘れずに利用しておこう。

▲各施設では〝訪ねる〟や〝武器屋〟などを選択可能。

■民　家

◀重要な情報やアイテムが手に入る。仲間が加わることも！

■訓練所

◀スキルを習得できる場所。お金を必要とする場合もある。

■闘技場

◀剣闘士との戦いに勝つと、お金と経験値が入手できる。

■武器屋

◀武器、魔法、杖など、武器や魔法を購入することができるぞ。

■道具屋

◀回復アイテムや盾など、いろいろなアイテムを購入可能だ。

盗賊、馬賊に注意！

敵の盗賊や馬賊が民家に入ると、民家が破壊されてしまう！破壊後は民家を訪れることができなくなってしまうので、盗賊や馬賊は真っ先に撃破すること。

★〝はなす〟コマンドでイベント＆新しい仲間をゲット

戦闘マップ上で展開する会話イベントは、登場人物同士のドラマチックなやり取りが見られ、本作の魅力の1つになっている。この会話は、味方同士はもちろん、敵との間にも数多く発生するようになっているぞ。このとき、味方との会話イベントがある場合は、ステータス画面に対象キャラの顔が表示される。だが、敵との会話イベントはステータス画面では確認できない。マップ攻略編で説得キャラを確認して出撃させてほしい。

〝TALK ME〟がイベントの目印になる！

◀ステータス画面の支援キャラ表示欄に顔が表示される。戦闘開始時には、欠かさずチェック。

支援効果がつく場合も！

◀会話によって恋や友情が芽生える場合も。その際には新たにキャラ同士に支援効果がつくこともあるぞ。

味方同士で！

▶会話によって、知られざる人間関係が明らかになることも……。

敵との会話も！

▶敵を説得すれば、仲間になってくれることもある。戦況が有利に！

★死亡したキャラは生き返らない

戦闘でユニットのHPが0になると、そのキャラは死亡してしまう。死んだキャラは物語中ではもう出てこないため、戦力的にもストーリー的にも大きなマイナスに。これを防ぐには、こまめにHPを回復するか、下のアイテムを持っておくしかないぞ。

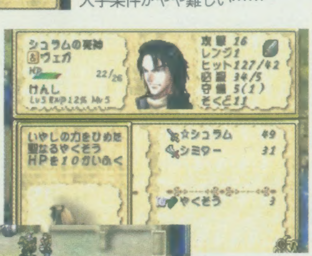
おまもり	死亡が確定する最後の一撃を防ぐ
エリクサー	死亡時に自動的に発動。HP全回復

◀▲おまもりやエリクサーを持っていれば安心。ただし、どちらも入手条件がやや難しい……

★HPの回復方法

ユニットのHPは、下に紹介した方法で回復させることができる。先述のとおり、本作は死んだキャラは生き返らないので、HPはこまめに回復させておくこと。民家や砦がある場合は、積極的にこれらの回復効果を利用し、常にHPはMAXにしておこう。ちなみに、民家や砦など回復効果のある場所は、地形効果も大きい。敵を迎撃するときに、防御拠点として利用しよう。

やくそう	使用者のHPを10回復する
いやしのかじつ	使用者のHPを20回復する
いやしのしずく	使用者のHPを完全回復する
杖	術者以外の味方のHPを魔力+10回復
民家など	民家：4回復、砦：5～7回復、塔：4～6回復
拠点	7～10のHPが回復

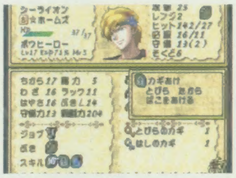


▲最前線で戦うユニットには、回復アイテムを持たせておく。

◀民家以外の場所の回復率はランダムで決まる。

★カギの必要な場所

跳ね橋や城門は、通常は通過することができない。跳ね橋は「はしのカギ」を、城門は「とびらのカギ」を使えば通過できるぞ。ちなみに、「カギあけ」のスキルは宝箱を開けるためのもの。



◀「カギあけ」のスキルはホームズ、ユニ、ナルサス、メルヘンの4人が持っている。

■跳ね橋

◀はしのカギで下ろすことができる。それ以外の方法で通過はできないので、カギは必須だ。

■城　門

◀敵を攻撃するのと同じ方法で攻撃可能。耐久力をゼロにすると壊れ、カギがなくても通れる。

■宝　箱

◀「カギあけ」のスキルを持っていないと開けることができない。宝箱のあるマップでは注意！

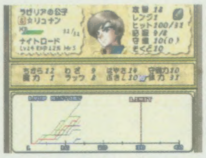
ボス戦時にも会話が発生

各マップのボスクラスの敵と戦うときに表示されるセリフは、戦闘を行う人物によって変わる場合がある。例えばマップ1のボスとサーシャが戦うと、通常とは異なるセリフが流れるぞ。敵と関係のありそうな人物などで攻撃するなど、いろいろ試してみよう。

実戦編 ► 戦闘関連のポイントを細かく解説!!

実戦パートでは、編成や戦闘、スキルなど、各種のポイントに関する重要な情報を残さずピックアップ！　知っていると役立つ情報から、必勝テクニックまで、あらゆる知識をまとめて解説していくぞ。まずはこれらの知識を身につけて、それから各マップの攻略に挑むようにしよう。

▲武器が成長することも発覚。成長すると必殺値が上昇する。



▲成長率やクラスチェンジのタイミングなども紹介するぞ。

闘技場もバッチリ攻略!

◀闘技場のシステムはもちろん、戦いに勝つためのポイントやテクニックも伝授！　上手に利用して、お金と経験値をガッポリ稼ごう。

1 編成

ワールドマップと戦闘直前に実行することになる編成のポイントや注意点をピックアップ！

★ワールドマップ時に装備をチェック

ワールドマップでは、武器とアイテムの補充、戦場となるマップの属性と敵軍団の戦力確認、データのセーブなどを行っていこう。ワールドマップを自由に移動できるホームズ隊とは異なり、リュナン軍は先のマップに進めるだけで後戻りができない。そのため武器を買い逃すとピンチになることも。ショップでは予備の武器も購入しておこう。

◀ワールドマップでカーソルを移動させ、移動先の状況をチェック。

買い物も!

◀ショップに行けるエリアでは、必ず品質をチェック。

★出撃メンバーはイベント重視で編成

会話イベントが用意されていても、条件となるキャラを出撃させてないとイベントは発生しない。出撃メンバーはイベント重視で編成すること。そのためには編成時に〝TALK ME〟表示が出ているユニットを選ぼう。敵を説得する場合は表示が出ないので、マップ攻略編を参考に、説得キャラを出撃させてほしい。

▲敵の説得には関係のあるキャラがカギに。人間関係を把握しておこう。

イベントキャラは最優先!

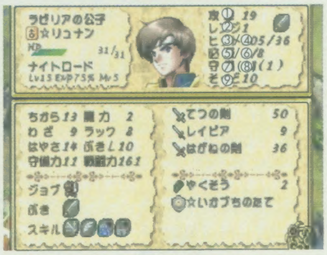
◀マップ攻略編では、イベント発生キャラを要チェックしておこう！

2 戦闘

戦闘時のダメージの計算方法や攻撃回数の法則を紹介！
各ユニットや武器の特徴などに関してもバッチリ解説!!

★パラメータの見方と基本的な戦い方

戦闘で敵に与えるダメージや受けるダメージ、それに攻撃の命中値などは、すべて計算によって算出することが可能である。ランダム要素を除く戦闘後の結果は、すべて事前に知ることができるのだ。戦闘に影響するパラメータは、ステータス画面にあるユニットの顔の横に表示されている。そして、これらの数値を割り出す計算式をまとめたのが右の表だ。表中の支援効果は支援キャラから受ける影響、スキル効果は「山の戦士」や「海の戦士」などから受ける影響。なお、「強盗」を持つユニットが周囲3マス以内にいると、ヒットと回避値に−50%の修正がつくこと注意。



▲攻撃した場合の結果が事前にわかれば、戦いも有利に進められる。

①攻撃力	ちから(魔法はまりょく)＋武器のつよさ
②レンジ	武器の射程距離
③ヒット	技×3＋武器のヒット＋支援効果＋熟練度＋スキル効果＋アイテム
④回避値	速さ×2＋ラック＋支援効果＋熟練度＋スキル効果＋地形効果＋アイテム
⑤必　殺	わざ＋武器の必殺値＋支援効果
⑥必殺回避値	運＋支援効果
⑦守　備	守備力＋盾などのアイテム
⑧魔法守備力	まりょくの半分＋盾などのアイテム
⑨そくど	はやさ−武器のおもさ

例えば!

▶リュナンの攻撃力が19で敵の守備力が11だと……。

◀敵に与えるダメージは19−5で14、受けるダメージは13−11で2となる。

ダメージ計算式　攻撃力−敵の防御力＝敵に与えるダメージ

敵の移動力を確認しながら移動

敵に向かって移動するときは、必ず敵の移動力（レンジの広い武器を持っている敵なら、その範囲も考慮）を確認すること。これを怠ると手痛いダメージを受けるぞ。その際、守備力の高い自軍ユニットを盾役として前線に出し、敵の攻撃をそのユニットが受け止めよう。

▲守備力の高いユニットで壁を作り、敵を引きつけてから反撃。

◀カーソルを敵に合わせて決定すれば、移動範囲が確認できる。

レンジの広い武器を活用

レンジの広い武器を持っていない敵に対しては、まず間接攻撃（表はその一例）で攻撃。これで敵のHPを削ってから、強力な近接攻撃でトドメを刺す！　というのが攻撃のセオリーだ。この戦法を使えば、受けるダメージも減らせるぞ。

弓	全般
魔法	全般
剣	サンダーソード
槍	てやり
	ピラム
斧	ておの
	ハチェット

▲間の障害物を無視して攻撃可能。城壁などの反対側にいる敵に対してもOKだ。

〝そくど〟を確認して攻撃

戦闘時、敵との速度の差が5以上あれば、攻撃を2回行えるようになる。最初の攻撃後に敵の反撃が行われ、そのあとさらに自ユニットが攻撃を行うのだ。そくどは、速さと武器の重さで変化するので、2回攻撃を行いたいなら、軽い武器を選んで攻撃してみよう。

▲こちらのそくどは5、敵のそくどは−1。このまま決定すれば、攻撃が2回行える。

必殺攻撃のダメージは？　戦闘を仕掛ける際には、敵の〝必殺値〟のパラメータにも注目したいところ。必殺攻撃が発動すると、ダメージは「攻撃力×２−敵の防御力」で割り出されるため、かなりの痛手になるはず。必殺値の高い敵は、必殺回避値の高いキャラで戦うなどしよう。

★ユニットの特徴とよりよい対処方法

ゲーム中に登場する全ユニットには、それぞれ異なる特性が設定されている。ここでは、登場するユニットを9つに分類し、自軍のユニットとして操作するときと、敵軍のユニットして登場したときの戦い方を一挙に解説する。これらを参考にすれば、戦いを有利に進められるだろう。

歩兵・傭兵系
剣士、戦士、斧戦士、山賊など

〜自軍〜 剣や斧を使うユニットは攻撃力が高い者が多い。自軍の主力として前線で活躍させよう。

〜敵軍〜 総じて戦闘能力が高い。間接攻撃でダメージを与え、HPを削ってから近接戦闘を挑もう。

傭兵系（盗賊）
盗賊、馬賊など

〜自軍〜 「盗む」や「カギあけ」などのスキルが重宝する。戦闘能力は低いので、戦いは不向き。

〜敵軍〜 民家を壊してしまうのでとてもやっかい。進路をふさぐか、優先して撃破すること。

騎馬系
ルークナイト、コマンドナイトなど

〜自軍〜 攻守にバランスよく、高い移動力を持つ。再移動による一撃離脱戦法を得意とするぞ。

〜敵軍〜 移動力が高く、自軍後方のシスターたちが狙われやすい。移動範囲は必ずチェック！

魔道系
魔道士、魔女など

〜自軍〜 守備力の高い敵に対しても大ダメージを与えられる。間接攻撃で味方を援護しよう。

〜敵軍〜 魔法の大半は射程1〜2なので、反撃を受けやすい。魔法守備力の高いユニットで攻撃。

神官系
巫女、神官など

〜自軍〜 杖で味方の回復ができる。だが守備力とHPが低く、攻撃されると危険。盾は必須アイテム。

〜敵軍〜 司祭は魔法と杖が使えるので、所持品の確認を怠らないこと。対策は魔道系と同じだ。

アーマー系
アーマーナイト、ウッドシューターなど

〜自軍〜 守備力と攻撃力が高いため、壁役に最適。ただし苦手とする魔道士には注意だ。

〜敵軍〜 倒すのに手間取ると、ほかの敵に囲まれる可能性がある。特効武器か魔法で手早く倒せ。

歩兵・傭兵系(弓)
弓戦士、ボウヒーローなど

〜自軍〜 間接攻撃のできない敵に対して非常に有効！ また、飛兵系に対して特攻を持つ。

〜敵軍〜 弓の射程は2以上なので、隣接すれば反撃されない。素早く懐に飛び込んで攻撃しよう。

飛系
ペガサスナイト、ドラゴンナイトなど

〜自軍〜 地形を無視しての移動が可能。攻撃力もやや高めだ。ただし、弓の特攻には要注意。

〜敵軍〜 マップ16までに敵としては登場しない。先のマップで遭遇したら、弓で攻撃すること！

魔物系
ゾンビ、スケルトン、ハーピィなど

〜自軍〜 召喚した魔物はNPCとなるので操作はできない。敵を足止めするにはいいが……。

〜敵軍〜 それほど強くないので、わざと召喚させて経験値を稼ごう。ハーピィには弓が有効。

特に有効な攻撃

飛兵系に対して弓、騎兵系に対してポールアクス、そしてアーマー系に対してアーマーキラーやエストックなどといったように、武器の中には特定のユニットに絶大な効果を発揮する特効攻撃というものが存在する。これらを使って攻撃すると、武器の攻撃力が3倍（たとえばアーマーキラーなら7×3＝21に）になるぞ。戦いを有利に進めるためには、これらの武器を上手に活用することが大きなポイントとなるだろう。下の表でしっかり確認しておくように！

飛兵系	弓全般
騎兵系	ポールアクス
アーマー系	アーマーキラー エストック ハンマー

▲HPと防御力の高いアーマー系に対しては、特効攻撃がとくに役立つ！

マップ属性による影響

各戦場には城内、山岳のようにマップ属性が設定されている。これはスキルに関わるもので、そのマップ属性に対応したスキルを持っていれば有利に戦えるぞ（P.8参照）。またマップ上の山や森といった地形では回避値に地形効果がプラスされる。戦闘時に利用しよう。

▲▶マップ属性はワールドマップ上と戦闘中の"状況"で確認可能。回避値の上がる地形も利用して戦おう。

支援効果による影響

味方との間に主従、恋愛、友情関係などが存在していると支援効果が発生！ 対象キャラが周囲3マス以内にいるところで戦闘を行うと、命中値、回復値、必殺、必殺回復値が上昇し、戦いが有利に展開するのだ。支援効果が発生するキャラは、ステータス画面のキャラデータで確認することができる。支援効果（%）は、キャラの顔がある位置によって異なり、左にあるほど大きい。

◀5人以上いる場合、顔は表示されなくなるが支援効果は継続。

熟練度による影響

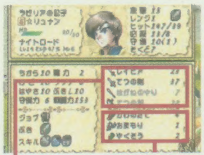
敵を撃破すると、どの属性のマップで、どの兵種の敵を、どのタイプの武器で倒したか？ ということがステータス画面のユニットデータに細かく記録されていく。どれでもいいので、この数字が10を越えると命中率と回避率が1％上昇する。マップと敵に関しては難しいが武器の数値は上げやすいはず。同じタイプの武器を使い続けよう。

同じタイプの武器で戦い熟練度UP！

◀なるべく同じタイプの武器で戦っていくこと。ちなみに、最大で+25%に。

★アイテムの特徴と上手な使い方

ゲーム中に登場する大部分のアイテムは、使うことで使用回数を消耗していく。直接攻撃武器は敵に当たったとき、間接攻撃武器（魔法も）は使ったときに消耗。そして使用回数が0になると消滅する（☆マーク武器は例外的に消滅しない）。ちなみに所持できる品物は、武器4種類、道具4種類の合計8つ。



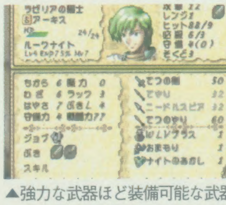
アイテム欄

HP回復用のアイテム、盾、クラスチェンジ用アイテムなどが表示される。

武器欄

剣、槍、斧、弓、魔法、杖は、こちらに表示される。

"武器レベル"の能力が低いと強力な武器が装備できない!!



▲強力な武器ほど装備可能な武器レベルも高いのが普通だ。

使用回数の回復方法

武器や道具の使用回数は、リペアハンマーかリペアの杖で回復させることができる。リペアハンマーは☆マーク以外の武器とアイテムを回復可能で、リペアの杖はすべての武器と道具を回復可能なのだ。

リペアハンマー

◀道具屋で購入可能。必殺値の育った武器（右参照）を修理するのに使うのがオススメである。

リペアの杖

◀マップ16の宝箱から入手できる。きおくの杖に使うのがベスト。セーブ回数が一気に増える！

撃破数によって武器が成長

武器は、敵を倒すことによって成長し、撃破数が50になると必殺値に＋1の修正がつく。その後、敵を倒すごとに数値が1ずつ増え、最終的に必殺値＋50まで成長。＋50になった時点で武器欄に小さい☆（大きい☆マーク武器とは別物）が表示されるのだ。ただし、2分の1の確率で赤い☆が出現。その武器は呪われた武器になってしまうのだ。ちなみに、どちらの☆になるかはランダム。きおくの杖のセーブ＆ロードで防ぐ手も……。

☆印は100体撃破の証！

◀必殺値が＋50になると☆印がつく。ちなみに、マップ14と15では赤い☆を解呪することができる。

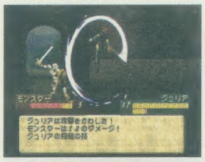
武器を育てよう! 武器の成長は、デュラハンやヴンダーガストのような専用武器にも適応される。つまり、デュラハンで敵を100体倒せば、デュラハンの必殺率が＋50%になるのだ。（運が悪ければ呪われたデュラハンになってしまうが）。リペアの杖を使って育ててみる？

3 スキル

数多く存在するスキルを3つのタイプに分けて解析！習得方法や効果、さらに活用方法を紹介!!

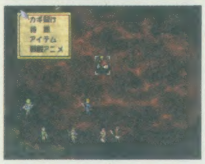
★スキルのタイプ

スキルとはユニットが持つ特殊能力のこと。その効果や役割は種類によって大きく異なるが、その大半は戦闘に影響を与えるものになっているぞ。スキルは、その特性から下に紹介している3つのタイプに分類できる。まずは、それぞれの特性についてしっかり理解しておこう。



必殺技系

◀戦闘時に一定の確率で発動するスキル。発動率は技の能力値の影響を受け、技の値が高いほど発動しやすい。



特殊コマンド系

◀特別な行動コマンドが実行可能になるスキル。実行するとその効果が発動して、行動終了となる。

常時効果系

◀持っているだけで効果のあるスキル。周囲の味方に影響を与えるものや、その戦場でのみ有効なものもある。

★スキルの習得方法

ほとんどのスキルは、ここで紹介する3種類の方法で習得できる。訓練所やアイテムで習得できるのは最大6つまでだが、レベルアップで習得するものに関しては限界はない。レベルアップで習得する前に、訓練所でたくさんの習得しておいたほうがオトクだぞ。

訓練所で習得

◀街や村にある青い屋根の建物が訓練所。その大部分が無料だが、場所によってはお金を取る訓練所もある。

レベルアップで習得

◀一定レベルに達することで自動的に習得する。まれに、クラスチェンジ時に習得するものもある。

アイテムで習得

◀アイテムを使うことでも習得できる。マップ16までには再移動の書が登場。これを使えば「再移動」を得る。

★必殺系のスキルの発動率には、技の能力値が影響

ユニットの技のパラメータは、必殺系スキルの発動率に影響する。編集部で調べた結果、技8での発動率が9％だったのに対し、技23では20％に上昇（いずれも100回攻撃した結果）。ほぼ、技の数値と同じ確率で発動することが判明。ただし、「盗む」の成功率は、技3で9％、技20で54％と、技×3くらいの％になった。いずれにしても、必殺系スキルの持ち主は技が重要ということだ。

◀技の能力値が高いゼノやアトロムは、必殺スキルが頻発する。

★特に注意が必要なスキルをチェック！

利用方法や効果などがわかりにくいと思われる6つのスキルをピックアップして解説していくぞ。ここでしっかり理解しておけば、いざ使うときになってあわてることもないはず！

死生の技

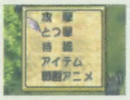
スキルの発動率は、純粋にダメージを受けたHPの割合になっている。例えば最大HPが40で現在値が10なら、4分の1に減少しているから25％。これを100％から引いた75％が必殺値となる。つまり、HPが少ないほど必殺値は大きくなるのだ。

おどる

「おどる」コマンドは、行動を終えたユニットに隣接すれば表示される。コマンドを実行すると踊りが行われ、行動を終えたユニットが再び行動できる。対象ユニットは味方1人。

とつ撃

「とつ撃」コマンドは、敵との速度差が1以上ないと実行不可。実行すると、戦闘が1～5回継続される。もともと2回攻撃できれば2～10回攻撃になり、非常に強力！



うたう

「うたう」は、自分の周囲にいる味方のHPを回復＋ごくまれに再行動。レベルによって効果範囲などが変化する。

LV	範囲	回復	再行動率
10	周囲3マス	2～6	約10％
20	周囲4マス	2～7	約13％
30	周囲4マス	2～10	約24％

へんしん

隣接するユニットに変身する。兵種と武器タイプが変化し、ステータスは本来の能力＋兵種ごとのボーナス。スキルはもともと持っていたもののみ使用可能。また、専用武器は装備不可能で、「はなす」や「制圧」コマンドも実行できない。

再移動

「再移動」は、戦闘後に再び移動できるというスキル。ただし、戦闘後の移動力は、戦闘前に移動した分が差し引かれる。戦闘前に移動力を使い切っていると、再移動はできない。

★スキル一覧

『ティアリングサーガ』に登場する全31種類のスキルの効果を完全公開！さらにスキルを習得する代表的なユニットも紹介しよう。

	名称	効果	代表キャラ
必殺技系	連続の技	2回連続で攻撃を行う	ジュリア
	疾風の技	そくどが敵より高いと、必ず先手を取る	クライス
	烈風の技	敵のHPと同じ量のダメージを与える即死攻撃	アーキス
	飛竜の技	攻撃力が3倍になる	クリシーヌ
	大盾の技	守備力が20アップする	ロジャー
	地聖の技	地形効果（回避値）を無視して攻撃する	マーテル
	死生の技	HPが減れば減るほど必殺値アップ	エステル
	天聖の技	敵に与えたダメージ分だけ、自分のHPが回復	ヴェガ
	竜聖の技	5回連続で攻撃を行う	？
	風水の技	守備力を無視して攻撃する	レニー
特殊コマンド系	うたう	周囲の味方のHPを回復＋まれに再行動	リーリエ
	おどる	隣接する味方1人を再行動させる	プラム
	カギあけ	扉や宝箱を開けることができる	ホームズ
	とつ撃	1～5回の戦闘をランダムで行う	ミンツ
	ワープ	マップ内の好きな場所に移動できる	？
	へんしん	隣接するユニットに変身することができる	ナルサス
常時効果系	カリスマ	自分の周囲3マスの味方に5％の支援効果	サーシャ
	素質	入手できる経験値が通常の2倍になる	サン
	再移動	攻撃後に再び移動することができる	ラフィン
	しょうかん	召喚の杖を使うことができる	カトリ
	盗む	戦闘中に、（技の数値×3）％の確率で敵の所持品を盗む	ユニ
	強盗	倒した敵の所持品を奪う	メルヘン
	見切の技	敵の必殺技系スキルの発動を封じる	サムソン
	破邪	魔物系に対して命中率と回避率が＋20％	ラケル
	剣闘士	闘技場で命中率と回避率が＋20％	シゲン
	城の戦士	城内マップで10％の修正と移動力＋1	リュナン
	海の戦士	海上（船上）マップで10％の修正と移動力＋1	ゼノ
	山の戦士	山岳マップで命中値と回復値がプラス10％。移動力＋1	バーツ
	森の戦士	森林マップで命中値と回復値がプラス10％。移動力＋1	ラケル
	草原の戦士	草原マップで命中値と回復値がプラス10％。移動力＋1	エゼキエル
	辺境の戦士	辺境マップで命中値と回復値がプラス10％。移動力＋1	ジーク

盗めるもの 盗めないもの

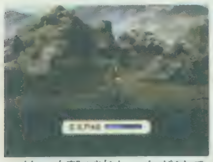
アイテム名の前に★マークか☆マークが付いた武器やアイテムは、どうやっても盗むことができない。逆に、それらのマークがなければ、どんな武器、アイテムでもゲット可能。敵の所有物はすべてチェックしておこう！

4 レベルアップ&クラスチェンジ

レベルアップに関する基礎知識やユニットの成長率、さらにクラスチェンジのポイントを残さず解説!!

★経験値が100に達するとレベルアップ

各ユニットは“攻撃、回避、歌う、踊る、杖を使う”などを行うことで経験値を獲得。そして経験値が100になるとレベルが1つ上昇する。獲得できる経験値はレベルが上昇するごとに減少していくが、敵を倒した際の最低値は20、最高値は100だぞ。

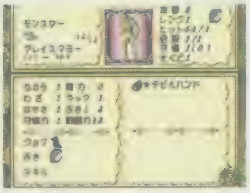


▲敵に攻撃が当たっただけでも、回避されても、わずかながら経験値が獲得できる。

◀基本的にレベルが上がれば、ユニットの能力値がアップする。

グレイスマミーを狙え!

イスラ島の遭遇戦では、ゾンビに混じってグレイスマミーが登場することがある。コイツは強さがゾンビ以下なのにもかかわらず、倒すと膨大な経験値がもらえるぞ。仲間になったばかりの新米ユニットを育てるには最適なので、ぜひ利用しよう。



▲能力値とHPが低いので、新米ユニットでも簡単に倒せるはず。時間もかからないので効率的なのだ。

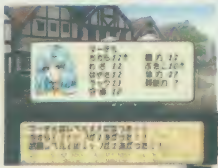
「素質」のスキルは経験値2倍

「素質」を持つユニット(ナロン、ラケル、サン、ジーク、エステル、レニー)は、入手経験値が2倍なので、ほかのユニットよりも成長のペースが早くなる。これらのユニットは成長率の高い者が多いので、育てれば超強力なユニットに!

▲早い段階で強くしておけば、戦場での活躍度もグ〜ンと上がる。意識しながら、どんどん育てていこう。

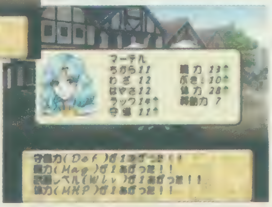
★レベルアップ時に上昇する能力値について

ユニットごとに上がりやすい(上がりにくい)能力はあるが、基本的にレベルアップ時に上昇する能力はランダム。そのため、ひいきのユニットがレベルアップしそうになったら、きおくの杖でセーブ。そして希望の能力が上昇するまでロードという小技も可能だ。移動力が上がるユニットなら試す価値はある!



◀どのステータスが上昇するかは、成長率と運しだい

▼やり直してみると、明らかに違いが表れた。



成長率はユニットごとに異なる

能力値の上昇率は、クラスではなくユニットによって異なる。それが明確にわかるのが、クライスとアーキスだ。2人は同じクラスだが、能力値の上がり方や最終的な数値は大きく違っている。クラスが同じだからといって同じように育つとは限らないぞ。

◀力と守備力がいい感じに伸びてくれる。

▶クライスに比べてちょっと非力なのだ。

能力値の上限について

ユニットの成長率は同じクラスでも異なるが、能力値の上限はクラスによって決められている。例えばソードマスターの場合、いくらレベルアップしても技は25より高くはならないのだ。たとえ能力値がアップするアイテムを使ったとしても絶対に上限値を越えることはない。成長率の高いキャラだと、レベル20程度で上限に達することもあるぞ。ちなみに、ちからの杖とまりょくの杖を使えば上限値を超えることができる。

◀成長率のラインが急に横這いになる。こんな結果になったら、そこが上限値だ。

★クラスチェンジのパターンとタイミング

クラスチェンジの方法は、下に紹介した2種類ある。クラスチェンジを行うと能力値が上昇するほか、スキルを習得したり、ほかの武器が装備できるようになる場合もある。ただし、ペガサスナイトがドラゴンナイトになると、魔法守備力が大幅にダウンするので覚悟しておこう。そのほかのユニットは、戦闘力アップが望めるぞ。

イベントでクラスチェンジ

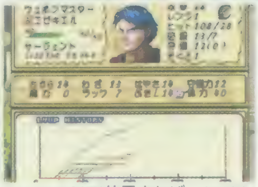
特定のユニットには、クラスチェンジ用のイベントが用意されている。ただ、そこを通過するときに別の軍団に編成されていたりすると、イベントは発生しなくなってしまうぞ。編成の際にはその点も注意しておこう。

アイテムでクラスチェンジ

アイテムを使用してのクラスチェンジは、下級クラスのユニットのレベルが10以上になれば行うことができる。クラスチェンジ用のアイテムは、どれも貴重品なので、使用するユニットはじっくり考えて前途有望な者を選ぼう。

ナイトのあかし	ルークナイト、レディナイトなどが使用
ゆうしゃのあかし	戦士、剣士、斧戦士、弓戦士などが使用
せいじゃのあかし	魔道士が使用
天馬の笛	サーシャが使用(ペガサスナイトに)
飛竜の笛	ペガサスナイトが使用

クラスチェンジ後の上限レベル



▲レベル20で使用すれば、レベル40まで育てることができる。

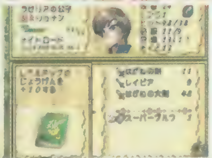
アイテムを使ってクラスチェンジした場合、その後の上限レベルは、クラスチェンジ前のレベル+20になる。しっかりとレベル20まで上げてからクラスチェンジすれば、上限レベルは40になるのだ。必ずレベル20まで育ててからクラスチェンジすること。

クラスチェンジ後の上限レベル=クラスチェンジ前のレベル+20

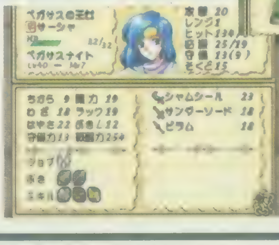
スーパープルフの使い道

レベルの最大値+10

下級職のユニットがレベル20でクラスチェンジすると、上限レベルは40。だが、仲間に加わった時点で上級職のユニットは、アイテムによるクラスチェンジができず、しかも上限レベルは30止まり。スーパープルフは、このようなユニットの上限レベルを上げるためのアイテムなのだ。さて、問題はこのアイテムを誰に使うかだが、ミンツかユニがオススメ。なお、リュナンとホームズは上限レベルが30だが、今のところ使わないほうが……。



▲かなりの貴重品。ミンツ、メル、ラケル、ユニのいずれかに使うようにしよう。



◀スーパープルフを2個使ってレベル40のペガサスナイトも作成可能。魔力が高い!

クラスチェンジアイテムは貴重

クラスチェンジアイテムの数はかなり少なめで、下級クラスのユニット全員に行き渡るほどの余裕はない。そのため、クラスチェンジするユニットは厳選しなければならないぞ。まずはサンやレニーら、トップクラスの実力を持つユニットに優先して使おう。

5 闘技場

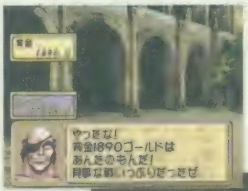
闘技場のルールやよりよい利用方法、さらに戦いに勝つためのコツを伝授！　お金と経験値を稼ぎまくれ!!

★闘技場の上手な利用方法と注意点！

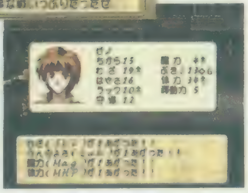
闘技場は街にある施設の1つ。ここでは参加費を払って剣闘士と戦い、これに勝利すれば報酬がもらえるぞ。闘技場は、マップ16までに3つの場所に用意されている。お店とは異なり、ワールドマップからは行けないので、必ず各マップ中で立ち寄っておこう。

目的はお金と経験値

ここを訪れる目的は、ズバリ経験値と賞金を手に入れるため！　戦いを繰り返せば、ユニットを成長させることができるし、そのうえ賞金がもらえる。まさに一石二鳥なのだ。だが、戦う相手の剣闘士もツワモノぞろい。死んでしまっては苦労が水の泡となってしまうので、欲をかかないように。



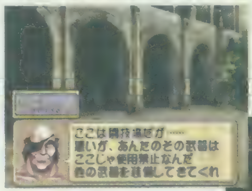
◀賞金は敵の戦闘力に比例する。賞金の高い剣闘士は、それだけ実力者ということなのだ。



▶戦いに勝てば、最低でも20の経験値が入る。5勝すれば、間違いなくレベルアップ。

基本的なルール

戦いのルールはいたってシンプル。相手の剣闘士と1対1で戦い、倒せば勝利、自分が倒されると敗北だ。危なくなったら×ボタンで降参しよう。参加費は失うが、死んでしまうよりはマシ。ちなみに、使用可能な武器を持たないユニットや、「強盗」を持つユニット、デュラハンを装備したシゲンらは参加を断られる。



▲デュラハンの持ち込みは禁止。強すぎても断られる。

▶レベルが低いのに無理をすると……。絶対に勝てる相手とだけ戦うのが鉄則だ！

勝利	相手を倒す／経験値と、賞金が入手できる
敗北	自分が倒れる／ユニット死亡、参加費は戻らない
引き分け	引き分け　30ターン後にお互い生存／参加費が戻ってくる
離脱	途中で戦いを放棄／参加費は戻らない

★闘技場で勝ち続けるための4つのポイント

闘技場での勝敗の行方は、対戦相手の剣闘士が持っている武器に大きく影響される。能力的には弱い剣闘士でも、強力な武器を持っていれば強いし、もちろんその逆もある。とくに3番目のポイントを参考にして、敵の強さを見極めること。そのほかのポイントでも重要な要素を解説しているので、しっかりチェックしよう。

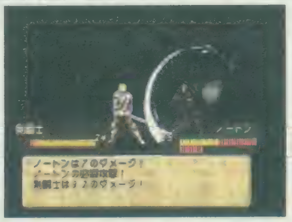
1…戦いを始める前に、"きおくの杖"でセーブ

拠点を守るボス以外の敵を撃破したら、闘技場で戦い始める前にきおくの杖を使ってセーブするのがセオリー。こうしておけば、運悪く死亡してしまってもそこからやり直せる。また、ある程度経験値とお金を稼いだときにもセーブ。とにかく手堅く進めて行こう。

◀闘技場の周囲に味方を集めてから杖を使おう。

2…………………戦わせるキャラを選ぼう！

闘技場で戦わせるなら、下にピックアップしたユニットがオススメ！　特にホームズ、ラケル、ジークは最初から能力値が高いため、無理なく稼ぐことができるだろう。また「剣闘士」のスキル（マップ7の訓練所などで習得可能）を持っているユニットも有効。そのほか「死生の技」のスキルを持ったユニットなら、HPをわざと減らしておき、必殺攻撃が出やすくなっている状態で戦わせるといった戦法も活用することができるぞ。



▶「死生の技」を持っていれば、高確率のクリティカルが狙える。

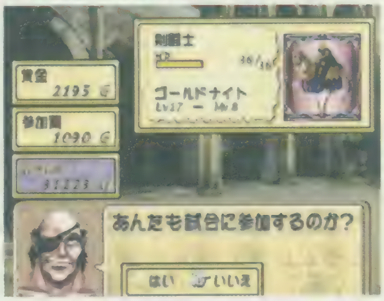
「剣闘士」のスキル
◀闘技場での命中値と回避値に+20%もの修正がつく。

オススメのキャラ	注意点
ラケル、ジーク	全般的に戦える
ノートン、ビルフォード	魔道系以外を選ぶ。相手がアーマーキラーを持っていたら離脱しよう
ヴェガ、シゲン、ラフィン、ゼノ、ロジャー、ホームズ	レベルの低いうちは無理は禁物。まずは賞金の低い敵で稼ぎ、レベルが上がったら本格的に戦っていこう

3……………………………出現する敵の傾向

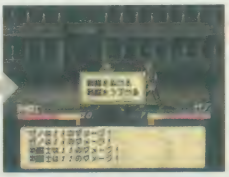
対戦相手のステータスは、**参加費から敵の強さを予想せよ！**

参加費を払わないと見られない。ただ、敵の強さは賞金の金額と少なからず比例しているので、賞金の金額で敵の強さを見極めることができるぞ。ユニットがよほど強くなっていない限り、賞金が高額の剣闘士とは戦わないようにしよう。ただ、賞金が少なくても、下に挙げた強力な武器を持っていることがある。相手の武器欄にこれらの武器を見かけたら、戦いを放棄して降参しよう。



▲ゴールドナイトやようじゅつしは賞金が高額になるが、戦闘能力も高い。対戦相手は闘技場から一度出て再び入り直せば変わるので、弱い相手が登場するまで繰り返せ。

この武器に注意!!	マスターソード、マスターアクス、ソードブレイカー、シールドソード、シールドアクス、ジャヌーラ



×ボタンで離脱

◀戦闘前から⊗ボタンを押しっぱなしにしていれば、1回目の攻撃が終わった直後に離脱できる。

4…………………………支援効果を利用して戦おう

ユニットから受ける支援効果は闘技場でも有効。戦うユニットのそばに支援キャラを置いておけば、戦いが有利に展開するぞ。なお、「カリスマ」やランのてかがみも支援効果が発生。それらを持つユニットも近くに置いておき、できるだけ修正値を上げよう。

◀闘技場の入口に支援効果を持つユニットを置いておこう。

闘技場でも盗めるぞ！　「盗む」は闘技場でも可能だ。これで、ホーリーソードやシールドアクスなど、貴重な非売品をゲットできるぞ。ただし、盗むのは戦闘終了時。勝つか、引き分けなければならない。ユニやクリシーヌは戦闘力が低いので、回避率を高めて引き分けを狙おう。

6 武器・魔法・杖・アイテム一覧

マップ16までに入手、または闘技場の剣闘士が装備しているアイテムデータを一挙公開！

★武器・魔法

72種類の武器＆魔法データを一挙に公開！　価格欄のカッコ内の数字は「価格÷使用回数」で算出した１回あたりの使用価値を表している。購入時の参考にしてみてほしい。ちなみにマップ16までに購入できないものは価格が「－」になっている。

表中の「タ」は武器タイプ、「強」は強さ、「ヒ」はヒット、「必」は必殺値、「レ」はレンジ（射程距離）、「重」は重さ、「武」は武器レベル、「回」は使用回数を表しています

タ	名称	強	ヒ	必	レ	重	武	回	価格()	特効／専用ユニット／備考
剣	たんけん	3	53	0	1	1	1	46	460 (10)	なし
	てつの剣	6	70	0	1	4	3	50	1000 (20)	なし
	はがねの剣	9	60	0	1	6	4	50	1500 (30)	なし
	ぎんの剣	12	80	0	1	4	10	30	－(－)	なし
	てつの大剣	12	60	0	1	8	7	50	2000 (40)	なし
	はがねの大剣	15	55	0	1	10	8	50	2500 (50)	なし
	シミター	7	60	3	1	5	2	33	660 (20)	なし
	シャムシール	11	75	7	1	7	7	40	2800 (70)	なし
	エストック	4	90	7	1	2	5	22	1320 (60)	アーマー系に特効
	レイピア	5	100	3	1	3	－	25	－(－)	騎兵系、アーマー系に特効／リュナン専用
	キルブレード	7	90	20	1	3	7	24	2880 (120)	なし
	アーマーキラー	7	55	0	1	7	8	22	2200 (100)	アーマー系に特効
	サンダーソード	8	65	0	1-2	7	8	23	3450 (150)	魔法攻撃扱い
	ソードブレイカー	3	50	0	1	1	13	8	2400 (300)	相手の剣を壊す
	マンゴーシュ	2	45	12	1	1	5	14	2520 (180)	回避+20
	シールドソード	7	70	0	1	6	6	22	－(－)	守備＋1～20
	ホーリーソード	1	50	4	1	1	14	16	－(－)	魔法ダメージ－7
	マスターソード	10	70	0	1	5	12	70	－(－)	2回攻撃
	☆シュラム	10	80	20	1	2	－	60	－(－)	魔物系に特効／ヴェガ専用／受けるダメージが半分に
	☆デュラハン	12	50	0	1	10	－	40	－(－)	シゲン専用／不死身
槍	ほそみのやり	6	80	0	1	4	2	50	500 (10)	なし
	てつのやり	8	85	0	1	7	4	60	1200 (20)	なし
	はがねのやり	11	75	0	1	10	7	60	1800 (30)	なし
	てやり	7	60	0	1-2	10	5	32	640 (20)	なし
	ピラム	10	68	0	1-2	7	9	30	1500 (50)	なし
	ジャベリン	13	75	7	1-2	9	14	30	－(－)	なし
	ランス	15	65	0	1	14	6	48	－(－)	なし
	デビルスピア	13	62	0	1	12	1	73	－(－)	なし
	ニードルスピア	10	100	20	1	7	8	32	－(－)	なし
	マスタースピア	12	80	0	1	8	13	80	－(－)	2回攻撃
斧	てつの斧	9	60	0	1	9	3	88	880 (10)	なし
	はがねの斧	14	50	0	1	13	4	52	1560 (30)	なし
	ておの	6	38	0	1-2	6	1	60	600 (20)	なし
	ハチェット	10	54	7	1-2	7	10	32	2560 (80)	なし
	ポールアクス	10	55	0	1	15	8	44	2200 (50)	騎兵系に特効
	シザーアクス	12	87	20	1	10	9	40	2000 (50)	なし
	ハンマー	12	37	0	1	14	5	60	1200 (20)	アーマー系に特効
	シールドアクス	13	37	0	1	17	12	28	－(－)	守備＋10
	ぎんの斧	18	77	0	1	8	11	40	－(－)	なし
	マスターアクス	14	70	0	1	11	12	90	－(－)	2回攻撃
	デビルハンド	7	60	0	1	0	0	－	－(－)	モンスター専用
	オーブス	10	50	0	1	0	0	－	－(－)	モンスター専用
弓	てゆみ	3	65	0	2	1	2	50	500 (10)	飛系に特効
	てつの弓	6	70	0	2	5	6	40	1200 (30)	飛系に特効
	はがねの弓	10	65	0	2	8	8	40	2000 (50)	飛系に特効
	マスターボウ	10	70	0	2	8	12	60	－(－)	飛系に特効／2回攻撃
	ロングボウ	6	65	0	2-3	10	10	40	－(－)	飛系に特効
	ボウガン	8	90	0	2	10	3	44	1320 (30)	飛系に特効
	リピータボウ	6	80	0	2	15	7	40	1600 (40)	飛系に特効／2回攻撃
	ガトリングボウ	5	65	0	2	20	10	60	－(－)	飛系に特効／4回攻撃
	ぎんのゆみ	13	80	0	2	6	11	28	－(－)	飛兵に特効
	リピータボウ	6	80	0	2	15	7	40	－(－)	飛兵に特効／2回攻撃
	クインクレイン	15	70	0	3-7	20	4	22	－(－)	飛系に特効
	ハーピィロッド	7	50	3	2	3	1	40	－(－)	飛系に特効／モンスター専用
	ストーンヘッジ	20	55	0	3-7	20	5	15	－(－)	飛系に特効
	アーバンレスト	7	60	0	2-4	20	15	22	－(－)	飛系に特効
炎	ファイアー	8	60	0	1-2	6	3	30	2400 (80)	なし
	ヘルファイアー	11	54	0	1-2	10	6	25	3000 (120)	なし
	ボルガノン	15	70	0	1-2	14	12	18	－(－)	なし
雷	サンダー	6	84	0	1-2	5	4	30	2400 (80)	なし
	ライトニング	9	90	0	1-2	7	8	25	3000 (120)	なし
	☆ブレンサンダ	12	95	7	1-2	4	－	62	－(－)	エリシャ専用
	☆ゴッドアハンド	16	88	7	1-2	12	12	20	－(－)	なし
風	ウインド	5	73	0	1-2	3	5	44	2640 (60)	なし
	ブリザード	7	64	0	1-2	8	7	30	3000 (100)	反撃されない
	☆ヴンダーガスト	10	100	20	1-2	5	－	58	－(－)	マルジュ専用
	☆シルフィード	18	92	0	1-2	6	7	47	－(－)	反撃されない
聖	☆スターライト	20	97	0	1-2	12	－	50	－(－)	魔物系に特効／メリエル専用
暗	イビルワーム	8	60	0	1 3	12	4	26	－(－)	なし
	デス	7	70	20	1-2	13	10	18	－(－)	なし
	ジャヌーラ	10	84	0	1-2	8	7	30	－(－)	与えたダメージ分、相手のＨＰを吸収
	ブラックホール	4	90	0	2-3	15	14	12	－(－)	2の倍数ターンのみ使用可能

★杖・道具

10種類の杖と35種類の道具の効果を公開。なお、ちからの杖やまりょくの杖は、マップ終了まで効果が継続。非常に便利な杖なので活用しよう。

タ	名称	回	価格	効果
杖	いやしの杖	22	2200 (100)	ＨＰを魔力＋10回復
	とおいやしの杖	15	4500 (300)	ＨＰを魔力＋10回復
	☆まりょくの杖	10	－(－)	メル専用、魔力＋7
	☆ちからの杖	14	－(－)	リーリエ専用、力＋10
	☆まもりのつえ	18	－(－)	プラム専用、受けるダメージが半分に
	☆きおくの杖	18	－(－)	戦闘マップ上でセーブ可能
	☆リペアの杖	3	－(－)	武器の使用回数が回復
	ゾンビの杖	12	－(－)	ゾンビ召喚
	スケルトンの杖	12	－(－)	スケルトン召喚
	ハーピィの杖	12	－(－)	ハーピィ召喚
アイテム	やくそう	3	1200 (400)	ＨＰを10回復
	いやしのかじつ	3	2100 (700)	ＨＰを20回復
	いやしのしずく	3	3000 (1000)	ＨＰを完全回復
	きんかのふくろ	1	－(－)	所持金が増える
	リペアハンマー	1	8000	武器の使用回数が回復（★☆以外）
	かわのたて	4	2000 (500)	守備力＋4
	てつのたて	4	4000 (1000)	守備力＋7
	はがねのたて	3	6000 (2000)	守備力＋12
	ぎんのたて	2	－(－)	守備力＋20
	まほうのたて	4	－(－)	魔法守備力＋7
	☆いかづちのたて	－	－(－)	雷魔法守備力＋12
	☆かぜのたて	－	－(－)	風魔法守備力＋12
	ＰＯＷプラス	1	－(－)	力＋3
	ＭＡＧプラス	1	－(－)	魔力＋3
	ＤＥＦプラス	1	－(－)	守備力＋3
	ＳＫＬプラス	1	－(－)	技＋3
	ＬＵＫプラス	1	－(－)	ラック＋3
	ＡＧＩプラス	1	－(－)	速さ＋3
	ＷＬＶプラス	1	－(－)	武器レベル＋3
	ＭＨＰプラス	1	－(－)	ＭＨＰ＋5
	ナイトのあかし	1	－(－)	騎馬系などの転職アイテム
	ＭＯＶプラス	1	－(－)	移動力＋3
	ゆうしゃのあかし	1	－(－)	歩兵系などの転職アイテム
	せいじゃのあかし	1	－(－)	魔道系の転職アイテム
	天馬の笛	1	－(－)	ペガサスナイトへ転職
	飛竜の笛	1	10000	ドラゴンナイトへ転職
	おまもり	1	5000	戦闘不能防止
	とびらのカギ	1	500	扉を開ける
	はしのかぎ	1	2000	はね橋を下げる
	リングオブサリア	－	－(－)	カトリが火竜に変身する
	ランのてかがみ	－	－(－)	周囲3マスの味方に支援効果
	★エリクサー	1	－(－)	死からよみがえる
	☆ギルドのカギ	5	－(－)	秘密の店を利用できる
	再移動の書	1	－(－)	「再移動」のスキルを習得する
	スーパープルフ	1	－(－)	レベル上限+10（限界は40）

再移動の書は、どのユニットに使うのがベスト？

再移動の書は、騎兵系のユニットが使わないと効果が発揮されないので注意すること。騎兵系の中で習得させるユニットを選ぶなら、やはりミンツがベスト。もともと戦闘能力が高いため、「再移動」を習得すれば、さらに活躍してくれるはず。そのほかのユニットでは、アーキス（習得レベルが遅いため）、クライス、ロジャーあたりに習得させるのがいいだろう。

▲ヒット＆アウェイの戦法が使えるようになるので、戦いの軸として活躍してくれる。

◀ミンツ、ロジャーら、再移動を習得しない騎兵は多い。その中でも、とくに有能な者に使おう。

売ってない武器は……？

上記のリストで価格が「－」のものは、マップ16までに購入できないもの。マップ上の敵や剣闘士などが持って出現するぞ。ただし購入できないとはいっても、「盗む」でゲットすることは可能。もっとも、ジャヌーラやデスを入手しても今は使えないのだが……。

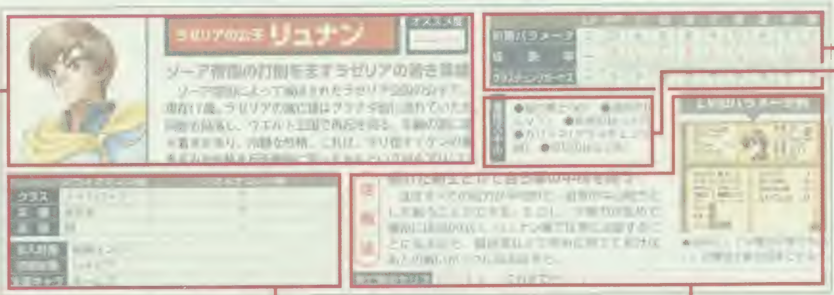
各ユニットの特徴&成長率を徹底解析

キャラデータ編

基礎知識の次は、戦闘の要となるユニット（キャラクター）の詳細データを掲載。最強の部隊を作るためにも、すべてに目を通しておこう。

ここからは、マップ16終了時までに仲間になる45ユニットのデータを解説していく。本作では闘技場や遭遇戦などを利用することで、どのキャラもまんべんなく成長させることができるが、貴重なクラスチェンジアイテムなどは、やはり強力なユニットに対して優先的に使っていきたいもの。そのためにも、習得スキルや各種パラメータを確認し、あらかじめ主力となるユニットを決めておきたい。逆に、使いどころの難しいユニットをうまく活用したり、思い入れのあるキャラをとことん育てるのも、本作の醍醐味のひとつだ。

各ユニットデータの見方



パラメータ&成長率

パラメータは左から順にLV、HP、力（STR）、技（SKL）、速さ（AGI）、守備力（DEF）、魔力（MAG）、運（LUK）、武器レベル（WLV）、移動力（MV）を表す。成長率は、レベルアップを100回繰り返した際の上昇回数だ。

パラメータ成長率の見方	
S	100回中81回以上アップ
A	100回中51～80回アップ
B	100回中31～50回アップ
C	100回中11～30回アップ
D	100回中０～10回アップ

ユニット解説&オススメ度

ユニットの通り名と名前、解説を記載。オススメ度（★１～５つ）は編集部独自の判断により、そのユニットがどれだけ役立つかを採点したもの（欄外参照）。

各種ユニット情報

クラスチェンジ後のクラスについては、必要なアイテムも併記。さらに騎馬系ユニットに関しては、馬から降りた際の兵種、武器もカッコ内に記載してある。また支援キャラは、部隊編成によって変化する可能性があるので注意。

戦闘におけるユニットの活用法&死亡時のセリフ

主に各ユニットの戦い方を解説。また右の写真は、編集部でそのユニットをLV40（クラスチェンジ不可の場合はLV30）まで、リセットなしで育てた際のパラメータだ。死亡時のセリフは一例を紹介。

習得スキル

カッコ内はスキルを覚えるレベル。“初”とあるものは最初から覚えているスキルだ。またＬＶ30が上限のユニットは、スーパープルフを使ってＬＶ40まで調査（赤字のスキル）。

ラゼリアの公子 リュナン

オススメ度 ――――

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	2	22	6	6	8	4	0	4	5	5
成長率	―	A (56)	C (30)	C (29)	B (35)	C (19)	C (17)	C (23)	C (28)	D (0)
クラスチェンジボーナス	―	?	?	?	?	?	?	?	?	?

ゾーア帝国の打倒を志すラゼリアの若き英雄

ゾーア帝国によって滅ぼされたラゼリア公国の公子で、現在17歳。ラゼリアの滅亡後はグラナダ砦に逃れていたが、同砦も陥落し、ウエルト王国で再起を図る。年齢の割に落ち着きがあり、冷静な性格。これは、守り役オイゲンの暴走ぎみな性格を反面教師に育ったからという説もアリ（？）。

習得スキル
●城の戦士（初）　●連続の技（LV７）　●飛竜の技（LV15）　●カリスマ（クラスチェンジ時）　●見切の技（LV35）

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	ナイトロード	?
兵種	歩兵系	?
武器	剣	?

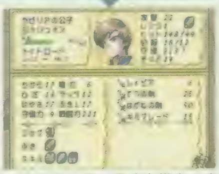
加入時期	初期メンバー
初期装備	レイピア
支援キャラ	ホームズ

活用法

優れた剣士として自ら軍の中核を担う

ほぼすべての能力が平均的で、自軍の中心戦力として戦うことができる。ただし、守備力が低めで、壁役には向かない。リュナン編では常に出撃することになるので、闘技場などで早めに育てておけば、あとの戦いがラクになるはずだ。

LV30パラメータ例



▲歩兵にしては魔法守備力も高い。対魔道士戦を得意とするぞ。

死亡時のセリフ「……くっ……これまでか……」

ラゼリアの騎士（➡疾風のクライス） クライス

オススメ度 ★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	2	24	7	5	5	5	0	4	5	7
成長率	―	A (66)	C (21)	B (36)	C (26)	C (30)	D (4)	C (17)	C (29)	D (0)
クラスチェンジボーナス	―	+3	+2	+2	+1	+2	0	0	+3	0

リュナンに忠誠を誓う誠実な騎士

ラゼリア公国の若き騎士。誠実かつ冷静沈着な性格で、リュナンの信頼も厚い。妹のリィナを故国ラゼリアに残しており、ラゼリア滅亡後の彼女の消息は不明となっている。物語の展開しだいでは、ヴェルジェでエゼキエルの妹・レティーナと出会うことになるのだが……。

習得スキル
●疾風の技（LV19）
●風水の技（LV25）
●見切の技（LV37）

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	ルークナイト	コマンドナイト（ナイトのあかし）
兵種	騎馬系（歩兵系）	騎馬系（歩兵系）
武器	剣・槍（剣）	剣・槍（剣・槍）

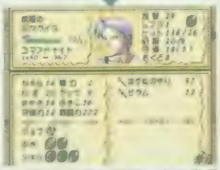
加入時期	初期メンバー
初期装備	てやり、てつの剣
支援キャラ	リュナン、アーキス

活用法

高い守備力を生かし、前線の盾に！

守備力の成長率が高く、さらに「疾風の技」を習得するため、自軍の壁役に適任。高い移動力を生かして素早く前線に移動し、ほかのユニットを敵から守ろう。クラスチェンジ後は、徒歩になっても槍が使えるため、洞窟や城内でもさほど不利にならない。

LV40パラメータ例



▲序盤～中盤の壁役。力の成長率がやや低めなのが欠点。

死亡時のセリフ「リュナン様……お役に立てず申し訳ありません……」

オススメ度の補足①
各ユニットのオススメ度の目安は、★★★★★＝鬼神のようなスーパーユニット、★★★★＝主力となる強力ユニット　★★★＝平均的パラメータのユニット　★★＝使うかどうかはお好みしだい　★＝リグリア砦（P.35参照）の武器屋候補？……となっている。

ラゼリアの騎士（➡烈風のアーキス）アーキス

オススメ度 ★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	2	22	5	6	7	4	0	3	3	7
成長率	—	A (62)	C (29)	C (27)	B (31)	C (22)	D (9)	B (32)	B (35)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+3	+2	+2	+1	+2	0	0	+3	0

クライスとは対称的なナンパな騎士

親友クライスとともにリュナンに仕える若き騎士。もの静かなクライスとは正反対に、ナンパかつ直情的な性格で、戦場でエステルに声をかける場面も。なおクライスの妹・リィナとは親が決めた許婚（いいなずけ）同士で、ラゼリア滅亡後、行方の知れない彼女のことを気にかけている。

習得スキル
●烈風の技（LV16）
●連続の技（LV25）
●再移動（LV38）

LV40パラメータ例

▲騎士系の中では技と速さが高め。強力な「烈風の技」も魅力！

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	ルークナイト	コマンドナイト（ナイトのあかし）
兵種	騎馬系（歩兵系）	騎馬系（歩兵系）
武器	剣・槍（剣）	剣・槍（剣・槍）

加入時期	初期メンバー
初期装備	てつの剣、ほそみのやり
支援キャラ	リュナン、クライス、エステル

活用法　一撃離脱の戦法で！

技や速さが高く、「烈風の技」と「連続の技」を習得するため、攻撃能力に優れる。序盤〜中盤では、盾役のクライスが敵を止め、アーキスがその敵をしとめる戦法が効果的だ。また、クライスと同様に、クラスチェンジ後は徒歩でも槍が使える。

死亡時のセリフ「人生の終わりってのは……こんなものなのかねえ……」

グラナダ海賊（➡伝説の斧使い）ガロ

オススメ度 ★

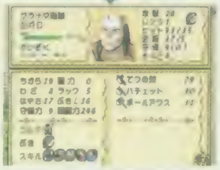
	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	7	35	11	4	10	6	0	1	11	4
成長率	—	S (88)	B (33)	C (29)	C (27)	C (16)	D (0)	C (15)	C (27)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ホームズ隊を支える歴戦の強者

ヴァルス提督（ホームズの父）の代からグラナダ私掠艦隊の一員として戦いつづけてきた猛者。9年前にイルの村を海賊の襲撃から救っており、そのとき幼かったジュリアを助けた。顔の大きな傷はその際できたもの。序盤はホームズの命を受けて、リュナンと同行することになる。

習得スキル
●連続の技（初）　●海の戦士（初）　●死生の技（LV28）　●突撃（LV29）●見切の技（LV30）●烈風の技（LV31）

LV30パラメータ例



▲パラメータの伸びは少なめ。「死生の技」は強力だが……。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス		かいぞく
兵種		山賊系
武器		斧

加入時期	初期メンバー
初期装備	ハチェット、てつの斧
支援キャラ	ジュリア、ホームズ

活用法　序盤の実力者だが、成長率は……

初期パラメータが高く、初期装備のハチェットが高性能のため、序盤では屈指の実力者。しかし、成長率が低いので、中盤以降の活躍は期待できない。序盤の手強い敵にガロでダメージを与え、ほかのユニットでトドメを刺す、といった使い方をしよう。

死亡時のセリフ「すまねえ、リュナン公子……」

ウエルトの王女（➡ペガサスの王女➡竜騎士の王女）サーシャ

オススメ度 ★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	1	18	2	3	6	2	2	6	4	4
成長率	—	B (37)	C (19)	B (32)	A (60)	D (9)	C (21)	B (33)	C (30)	D (0)
クラスチェンジボーナス1	—	+2	+3	+2	+4	+1	+6	0	0	+3
クラスチェンジボーナス2	—	+5	+3	+1	−1	+4	−6	0	+2	0

ペガサスを駆る騎士王女

ウエルト王国の王女。王国の実権を握った宰相コッダに追われる身となっている。母のリーザ王妃は元サリアの天馬騎士であり、サーシャも天馬騎士としての素質を持つ。ちなみに彼女をホームズ隊に派遣すると、ホームズと彼女の出生にまつわる重大な秘密が語られることに…。

習得スキル
●カリスマ（初）
●連続の技（LV15）
●再移動
（クラスチェンジ1回目時）

LV40パラメータ例

▲ドラゴンナイトになると魔力が低下し中途半端な存在に。

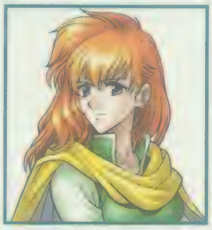
	クラスチェンジ前	クラスチェンジ1回目	クラスチェンジ2回目
クラス	プリンセス	ペガサスナイト（天馬の笛）	ドラゴンナイト（飛竜の笛）
兵種	歩兵系	飛系（歩兵系）	飛系・ドラゴン系（歩兵系）
武器	剣	剣・槍（剣）	剣・槍（剣）

加入時期	MAP①（リュナンと会話、もしくはMAP①終了後に加入）
初期装備	たんけん
支援キャラ	ラフィン、ケイト、リュナン、マーテル

活用法　サンダーソードやビラムでヒットアンドアウェイ

技や速さが極めて高い反面、力や守備力は低い。直接攻撃を苦手としており、間接攻撃→再移動で離脱が基本。その際は魔力の高さを生かし、サンダーソードを使うと強力だ。また、「カリスマ」があるので、ボス戦や闘技場戦では彼女を近くに待機させておこう。

死亡時のセリフ「ああっ……お母様……！」



ウエルトの騎士 ケイト

オススメ度 ★★

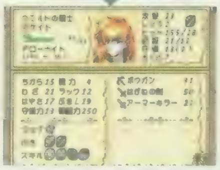
	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	2	22	6	8	8	5	0	2	6	4
成長率	—	A (51)	C (29)	B (35)	C (25)	C (22)	D (6)	C (28)	B (40)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+2	+1	+1	0	+1	0	0	+1	+3

サーシャを守る近衛騎士

ウエルト王国のリーザ王妃に仕える近衛騎士。王妃の勅命でサーシャを守り、王宮を脱出する。亡父も騎士で、厳格な性格。サーシャとリーザのためなら命も惜しまない、騎士の模範ともいえる人物だ。のちにリュナン軍に加わるジークと恋仲になるのだが……。

習得スキル
●連続の技（初）
●城の戦士（初）
●地聖の技（LV18）
●再移動（LV27）

LV40パラメータ例



▲弓と、特効を持つ剣を両方持たせておけば便利だぞ。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	レディナイト	アローナイト（ナイトのあかし）
兵種	歩兵系	騎馬系（歩兵系）
武器	剣・弓	剣・弓（剣・弓）

加入時期	MAP①（サーシャと同時に加入）
初期装備	エストック、ボウガン、かわのたて
支援キャラ	ジーク、サーシャ

活用法　間接攻撃で味方を援護

パラメータは低めだが、剣と弓の両方を装備できるため、あらゆる戦局に対応できる。通常は味方の後方から弓で攻撃し、アーマー系と戦う場合はアーマーキラーやエストックに持ち変えて戦おう。移動力の低さは、クラスチェンジ時に補えるぞ。

死亡時のセリフ「父上……私は、良き騎士として死ねるのでしょうか……」

オススメ度の補足②　各ユニットデータのなかでオススメ度が記載されていない場合は、編成ではずせない重要ユニットであることを表している。リュナン、エンテ、ホームズ、カトリの4ユニットがそれにあたり、彼らが死亡するとゲームオーバーになってしまうので注意しよう。

ヴェルジェの神官 リー

オススメ度 ★★★★

慈愛に満ちた優しき神官

ウエルト王国の宮廷付き神官。王国解放のため、マーロン伯爵に協力しており、ストーリーしだいではリュナンかホームズに力を貸すことになる。目立たない人となりだが優しい性格で、戦いに慣れないプラムに貴重な「まもりの杖」を渡すといったイベントもあるぞ。

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	15	25	0	9	11	3	13	3	12	5
成長率	—	B (31)	D (0)	D (9)	C (14)	D (8)	C (14)	C (26)	D (7)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

習得スキル
なし

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス		しさい
兵種		神官系
武器		炎・雷・風・杖

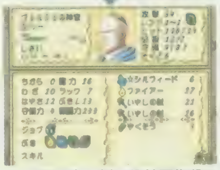
加入時期	MAP①終了後・ヴェルジェ（4人のなかから選択）
初期装備	ファイアー、とおいやしの杖、いやしの杖
支援キャラ	プラム

活用法

攻撃と回復が可能な数少ないユニット

初期パラメータが高く、攻撃魔法と回復の杖の両方が使える珍しいユニット。序盤では攻撃魔法を使って、守備力の高い敵に対して大ダメージを与えられる。成長率が低いため中盤以降の戦力としてはやや力不足だが、回復役としてなら終盤も活躍できる。

LV30パラメータ例



▲中盤以降は削り役兼回復役に。戦える回復役は彼とメルだけだ。

死亡時のセリフ「ご武運を祈っております……」

ヴェルジェの騎士（➡ウェポンマスター） エゼキエル

オススメ度 ★★★

実直なヴェルジェの斧騎士

ウエルト王国の騎士で、マーロン伯爵の下で王国解放のために戦う。エレットという美しい妻がおり、ヴェルジェの館で彼の帰りを待っている。また、盲目の妹・レティーナもエレットとともに館に住んでおり、展開しだいではアーキス、クライスと出会うことに。

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	4	27	8	6	7	7	0	3	8	4
成長率	—	A (73)	C (26)	B (32)	C (22)	C (29)	D (4)	C (25)	C (30)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+2	+2	+2	+2	+1	0	0	+1	+1

習得スキル
●烈風の技（初） ●城の戦士（初） ●山の戦士（LV12） ●草原の戦士（LV18） ●辺境の戦士（LV24）

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	アクスナイト	サージェント（ナイトのあかし）
兵種	歩兵系	歩兵系
武器	斧	剣・槍・斧

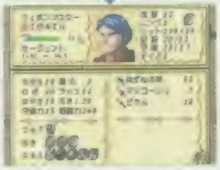
加入時期	MAP①終了後・ヴェルジェ（4人のなかから選択）
初期装備	はがねの斧
支援キャラ	なし

活用法

あらゆる近接武器、戦場を得意とする汎用戦士

力や守備力が高く、盾役の戦士としてはかなり優秀。「～の戦士」を数多く持っているため、ほとんどの戦場で命中・回避・移動力修正が得られるのもオトクだ。クラスチェンジ後は、命中値の高い槍系の武器をメインに使っていこう。

LV40パラメータ例



▲豊富なスキルが魅力。海と森以外のマップで実力を発揮する。

死亡時のセリフ「レティーナ……」

みならい騎士（➡黄金の騎士） ナロン

オススメ度 ★★★★

母親思いの温厚な騎士

ウエルト王国の見習い騎士で、マーロン伯爵の部下。温厚な性格の持ち主で、故郷の母親に手紙を書き送っている。「君っておとなしいね（リュナン談）」「ホームズにいじめられそう（カトリ談）」など、気弱なイメージがあるが、その素質から将来を期待される若者である。

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	1	22	6	3	5	4	0	6	5	7
成長率	—	A (67)	B (33)	B (39)	C (25)	C (29)	C (12)	B (32)	C (30)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+8	+6	+7	+7	+5	0	+4	0	+1

習得スキル
●素質（初） ●再移動（LV16） ●連続の技(クラスチェンジ時) ●大盾の技(クラスチェンジ時)

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	ルークナイト	ゴールドナイト（ナイトのあかし）
兵種	騎馬系（歩兵系）	騎馬系（歩兵系）
武器	剣・槍（剣）	剣・槍（剣）

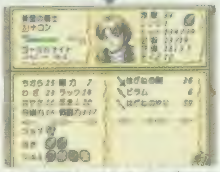
加入時期	MAP①終了後・ヴェルジェ（4人のなかから選択）
初期装備	てつの剣
支援キャラ	リュナン

活用法

成長後は最強の騎士！ 重点的に育てよう！

初期パラメータこそ低めだが、成長率と転職ボーナスが高く、育てれば最強クラスのユニットになる。遭遇戦などで序盤から集中的に強化しよう。ちなみに、徒歩になった場合のパラメータ減少がほかのユニットより大きいため、城内や洞窟は不得手である。

LV40パラメータ例



▲「素質」があるため育てやすい。さらに成長率も高い！

死亡時のセリフ「母さん、ごめん……もう、手紙……書けない……」

グラムの弓戦士（➡グラムの勇者） ルカ

オススメ度 ★★★

姉を超えようと努力する弓戦士

グラムの森の弓戦士。戦いを嫌う姉・ラケルと違って血気さかんで、進んでマーロン伯爵の軍に参加する。弓の女神と称えられる姉を意識しており、彼女にはややぶっきらぼうに接する。また、サーシャに淡い憧れを抱いているようで、それが参戦の理由の1つという噂も……。

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	2	19	4	5	8	2	0	1	6	4
成長率	—	A (68)	C (22)	B (50)	B (36)	C (17)	D (5)	B (40)	C (25)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+4	+3	+1	+1	+3	0	0	+1	+1

習得スキル
●突撃（LV15） ●城の戦士（LV22） ●連続の技（LV30）

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	ゆみせんし	ボウマスター（ゆうしゃのあかし）
兵種	傭兵系	傭兵系
武器	弓	弓

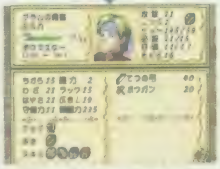
加入時期	MAP①終了後・ヴェルジェ（4人のなかから選択）
初期装備	てゆみ
支援キャラ	サーシャ、ラケル

活用法

弓による「突撃」で連続ダメージを狙おう！

弓を使った「突撃」は、間接攻撃を持たない相手に対して、反撃を受けることなく連続でダメージを与えられるため、とにかく強力。彼を使う場合は、LV15まで早めに育てよう。パラメータはやや低めだが、「突撃」で十分に補えるぞ。

LV40パラメータ例

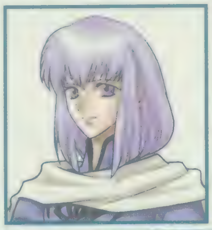


▲「突撃」習得後は強力。最終的にはラケル並みの能力になる。

死亡時のセリフ「ねえさん……ラケルねえさん……」

4人のなかの誰を選ぶ？

P.24でも解説しているが、MAP１終了後のヴェルジェでは、リー、エゼキエル、ナロン、ルカのなかから１人を選ぶことになる。ここでオススメなのは、とおいやしの杖＆攻撃魔法を持つリー。ちなみに残りのユニットはマップ10のあとに再度選択できる。



ヴェルジェの公女（➡ヴェルの聖騎士） エステル

オススメ度 ★★★

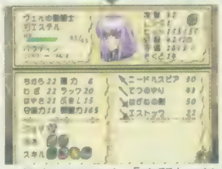
	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	2	21	4	4	4	4	0	5	3	7
成長率	—	B (48)	C (28)	C (29)	B (39)	C (18)	C (18)	B (46)	C (29)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+3	+3	+4	+4	+3	0	0	+3	+1

義兄とともに戦いに身を投じる女騎士

ヴェルジェの領主・マーロン伯爵の娘。女性ながら戦場に立つ騎士で、ウエルト王国解放のために剣を振るう。義理の兄であるラフィンを慕っているが、彼が故郷のバージェのことを気にしているため、ちょっぴりすねてるブラコン娘。アーキスに口説かれているが、軽く流している様子。

習得スキル
- ●城の戦士（初）
- ●死生の技（LV14）
- ●素質（LV20）
- ●疾風の技（LV28）

LV40パラメータ例



▲能力は並だが、「素質」があるので育ちやすい。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	ルークナイト	パラディン（ナイトのあかし）
兵種	騎馬系（歩兵系）	騎馬系（歩兵系）
武器	剣・槍（剣）	剣・槍（剣）

加入時期	MAP②開始時（自動的に加入）
初期装備	ほそみのやり、たんけん
支援キャラ	ラフィン

活用法 クラスチェンジ後は強力な騎士に！

初期パラメータが低く、成長率も平均的。やや育てにくいユニットだが、LV20で「素質」を習得し、パラディンにクラスチェンジすれば、中盤以降は戦力として期待できる。やや守備力が低いので、攻撃後は再移動で後方に下げよう。

死亡時のセリフ 「兄上……」

バージェの騎士（➡天空の騎士） ラフィン

オススメ度 ★★★★

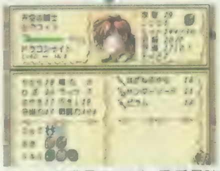
	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	6	27	8	8	7	7	0	2	9	8
成長率	—	S (88)	B (34)	B (34)	B (32)	C (29)	D (4)	C (15)	B (35)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+2	+2	0	+2	+2	0	0	0	0

2つの故郷を持つヴェルジェの勇将

マーロン伯爵の義理の息子でウエルト王国の騎士。元はバージェ王国の竜騎士で、同僚のシャロンとは親しい仲であった。しかしバージェ滅亡後は、父の友人であったマーロンを頼って亡命する。ウエルト王国ではサーシャと親しく、義妹のエステルとも本当の兄妹のように仲がいい。

習得スキル
- ●再移動（初）
- ●疾風の技（LV17）
- ●連続の技（LV24）

LV40パラメータ例



▲うまく成長すれば、飛系最強のユニットに！

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	コマンドナイト	ドラゴンナイト（MAP⑪終了後のイベントにて）
兵種	騎馬系（歩兵系）	飛系・ドラゴン系（歩兵系）
武器	剣・槍（剣・槍）	剣・槍（剣・槍）

加入時期	MAP②開始時（自動的に加入）
初期装備	ニードルスピア、はがねの剣
支援キャラ	シャロン、エステル、サーシャ

活用法 移動力と攻撃力に優れた、部隊のエース

すべての能力が高く、自軍の主力となりえるユニット。コマンドナイト時も優秀だが、イベントでドラゴンナイトになればさらに強力なユニットになる。ただし、クラスチェンジ後は弓に弱くなるので、敵の弓戦士の攻撃範囲をしっかり把握しておこう。

死亡時のセリフ 「リュナン公子　後は、頼む……」

トーラスの斧戦士（➡トーラスの英雄） バーツ

オススメ度 ★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	3	28	9	6	10	5	0	1	8	5
成長率	—	S (91)	B (31)	C (13)	B (35)	C (15)	D (0)	C (22)	C (16)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+3	+2	+2	+2	+2	0	0	+2	+1

妹思いのマッスル木こり

トーラス村で妹のプラムと2人で暮らしている若者。妹思いの陽気なナイスガイで、立身出世を夢見てリュナン軍に参加する。エンテを助けるために山賊のアジトに乗り込むほど勇敢な性格だが、マップ14ではエッチな酒場に無理やり乗り込むことも…。

習得スキル
- ●山の戦士（初）
- ●突撃（LV15）

LV40パラメータ例

▲速さが高いため、重い斧系の武器でも2回攻撃が可能。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	おのせんし	ウォーリア（ゆうしゃのあかし）
兵種	傭兵系	傭兵系
武器	斧	斧

加入時期	MAP②開始時（自動的に加入）
初期装備	てつの斧
支援キャラ	エンテ、プラム

活用法 命中値の低さを補おう

力と速さの高さが目立つが技が低く、斧系の武器しか装備できないため攻撃をヒットさせにくい。序盤は回避値の低い敵を狙い、中盤戦以降は資金に余裕ができたら、命中値の高いシザーアクスやぎんの斧を購入して戦うようにしよう。

死亡時のセリフ 「ちくしょう……もっと戦いたかったぜ……」

マルスのシスター（➡水の巫女） エンテ

オススメ度 ——

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	2	15	0	5	8	1	7	7	7	4
成長率	—	C (25)	D (0)	C (16)	C (22)	D (4)	C (29)	B (37)	B (47)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

リュナン軍のヒロインにして謎多き巫女

ウエルト地方のマルス神殿に身を寄せる巫女。「メーヴェ」の別名を持つ。仲間になったあとはリュナンと同様、編成からはずすことができず、彼女が死ぬとゲームオーバーになるのが特徴。リュナンとの関係やカトリに対する言動など、マップ16までの段階では謎が多いヒロインだ。

習得スキル
- ●しょうかん（LV30）

LV30パラメータ例

▲魔力、運、武器レベルは比較的アップしやすいはず。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス		シスター
兵種		神官系
武器		杖

加入時期	MAP②開始時（自動的に加入）
初期装備	いやしの杖、☆きおくの杖
支援キャラ	リュナン、マルジュ

活用法 決して最前線には出すな！

攻撃手段を持たないシスターのため、まずは敵の攻撃範囲に入らないことが重要。魔力が比較的高めなので、いやしの杖での回復に専念しよう。また闘技場で戦うキャラをこまめに回復するなどして、積極的にレベルアップさせることも重要だ。

死亡時のセリフ 「リュナン様……」

ペガサスか？ドラゴンか？

ペガサスナイトがドラゴンナイトにクラスチェンジすると、力&防御力が大幅にアップする。だが、その反面、魔力が大幅に減少してしまうのだ。よって魔力の高いサーシャなどは、対魔道士用のユニットとして、ペガサスナイトのまま戦うのも1つの手だろう。

赤いかみの傭兵 ジュリア

オススメ度 ★★★

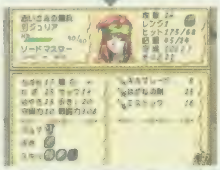
	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	1	22	4	10	11	3	0	5	8	5
成長率	—	A (51)	C (24)	B (50)	B (42)	C (21)	C (15)	C (20)	B (40)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+2	+3	+3	+2	+1	0	0	+1	+1

イルの村出身の新米剣士

ゾーアの暗黒剣士と呼ばれた伝説の英雄・ヨーダを父に、イルの剣士・シゲンを兄に持つ。優れた剣士の家系ではあるが、彼女自身は実戦経験が少なく「剣に殺気がない（ヴェガ談）」といわれることも。だが、貧しい村のために無償で戦うなど、正義感は強い。ちなみにかなりの酒乱。

習得スキル
- ●連続の技（LV８）
- ●飛竜の技（LV18）
- ●破邪（LV25）

LV40パラメータ例



▲技と速さは極めて高い。敵の攻撃をバンバン回避するぞ！

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	けんし	ソードマスター（ゆうしゃのあかし）
兵種	傭兵系	傭兵系
武器	剣	剣

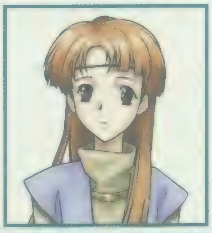
加入時期	MAP２開始時（自動的に加入）
初期装備	シミター、キルブレード
支援キャラ	ガロ、ヴェガ、シゲン

活用法

大剣系or特攻系の剣で攻撃力をアップ！

序盤では数少ない傭兵系ユニットとして重宝する。だが、力と守備力の低さが中盤戦以降の大きな弱点。攻撃力の高い大剣や、特攻を持つ剣を装備して、攻撃力不足をカバーしよう。また、盾を持たせておけば守備力の低さも補えるぞ。

死亡時のセリフ「くっ……ヨーダの娘が……こんな相手に……」



トーラスの少女（➡おどる神官） プラム

オススメ度 ★★★★

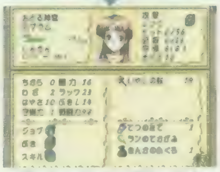
	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	1	18	0	2	3	1	4	6	4	4
成長率	—	B (48)	D (0)	D (0)	C (21)	D (0)	B (36)	A (57)	C (23)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

出生の秘密を持つ神官＆踊り子

踊り子の母を持つ若き神官。兄のバーツとは血のつながりがなく、実の父親はある貴族らしい。序盤こそ地味な回復役だが、マップ10＆14のイベント後は母の血を開花(？)させて「おどる神官」になる。ただイベント時以外で踊り子の衣装を見ることができないのは、なんとも残念？

習得スキル
- ●おどる（イベント）

LV30パラメータ例



▲運以外の能力は期待できない。魔力はそこそこ上昇する。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス		しんかん
兵種		神官系
武器		杖

加入時期	MAP２（エンテでプラムの家を訪ねると加入）
初期装備	いやしの杖
支援キャラ	バーツ、エンテ、リー

活用法

とにかく踊って踊って踊りまくる!!

プラムが真価を発揮するのは「おどる」を覚えてから。味方を再度行動可能にするこのスキルは、使い方しだいで戦況を大きく左右する。また「ランのてかがみ」を持っていれば、周囲３マスの味方の命中値と回避値が５％上昇する点もポイント。

死亡時のセリフ「ううっ……お兄ちゃん……」

サリアの天馬騎士（➡サリアの竜騎士） マーテル

オススメ度 ★★★

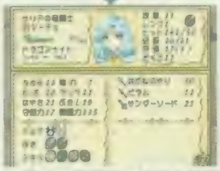
	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	3	22	6	7	11	4	8	5	5	7
成長率	—	B (44)	B (31)	B (39)	B (32)	C (22)	C (19)	A (53)	C (29)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+5	+3	+1	−1	+4	−6	0	+2	0

火の神官家に生まれたペガサス三姉妹の次女

四大賢者のひとりで、火の大賢者と呼ばれたオクトバスを祖父に、現在の神官長・クラリスを母に生まれる。神官の家系ながら、伯母である天馬騎士・リーザ（サーシャの母）に憧れ、天馬騎士を志した。神殿の密命を受け、エンテを守るためにリュナン軍に合流する。

習得スキル
- ●疾風の技（初）
- ●再移動（初）
- ●地聖の技（LV15）
- ●連続の技（LV25）

LV40パラメータ例



▲間接攻撃可能な武器を装備。敵の弓戦士には注意すること。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	ペガサスナイト	ドラゴンナイト（飛竜の笛）
兵種	飛系（歩兵系）	飛系・ドラゴン系（歩兵系）
武器	剣・槍（剣）	剣・槍（剣）

加入時期	MAP④開始時（自動的に加入）
初期装備	エストック、かわのたて
支援キャラ	エンテ、サーシャ

活用法

間接攻撃を主体に戦おう！

バランスのいい能力の持ち主で、ペガサスナイト時は魔力の高さが魅力。普段は、てやりやピラムで間接攻撃を行い、守備力の高い敵にはサンダーソードを使うのがオススメだ。ただし守備力が低めなので、攻撃後は再移動で後退しよう。

死亡時のセリフ「母上……申し訳ありません……」

弓の女神 ラケル

オススメ度 ★★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	11	24	12	16	16	7	0	8	17	5
成長率	—	C (24)	C (18)	B (32)	B (41)	D (9)	C (23)	A (58)	B (33)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

グラムの森に住む伝説の弓神

グラムの森の猟師で、弓の女神・ブリギッドと称えられるほどの凄腕の弓戦士。しかし、人を殺すことを嫌い、戦争を避けて暮らしている。サーシャの説得を受けてリュナン軍に加わるが、加入後も敵兵にトドメを刺すことはない。ちなみに、料理の腕もかなりのものらしい。

習得スキル

●連続の技(初)　●素質(初)　●森の戦士（初）　●城の戦士（初）　●破邪（LV16）　●見切の技（LV31）

LV30パラメータ例

▲最初から上級クラスのため、終盤はやや能力不足……。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス		ボウマスター
兵種		歩兵
武器		弓

加入時期	MAP４（サーシャでラケルの家を訪ねると加入）
初期装備	マスターボウ
支援キャラ	サーシャ

活用法

削り役に最適！　まずは彼女が攻撃しよう！

彼女の最大の特徴は、敵兵士のHPを０にできないこと。これを利用して、彼女の攻撃でHPを１にし、レベルの低いユニットでトドメを刺すように戦おう。また、魔物と剣闘士（闘技場）に対してはこの特徴に関係なく、容赦なくトドメを刺すぞ。

死亡時のセリフ「こんな戦争……早く終わらせてね……」

母のかたみはやはり本人に

上でも述べているように、プラムがMAP２で入手するランのてかがみは、味方の回避・命中値を上げるアイテム。これはどのユニットが持っていても同様の効果を発揮するが、プラムが持っていると特定のイベントが発生することがあるので覚えておきたい。

シュラムの死神（➡黒の傭兵） ヴェガ

オススメ度 ★★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	4	26	6	13	13	5	2	5	9	5
成長率	—	A (54)	C (26)	B (42)	B (33)	C (22)	D (3)	C (13)	B (37)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+2	+3	+3	+2	+1	0	0	+1	+1

魔剣シュラムを操る最強の暗殺者

居合に似た剣技を使う傭兵で、暗殺者としても有名。職業意識が高く、人に背後をとられることを嫌い、依頼者の裏切りは決して許さない。さる貴族にだまされ、報復のためにリュナン軍に加わる。クリシーヌの恋人を殺した過去があり、彼女に依頼されたシゲンと剣を交えることも。

習得スキル
- ●天聖の技（初）
- ●飛竜の技（LV15）
- ●疾風の技（LV35）

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	けんし	ソードマスター（ゆうしゃのあかし）
兵種	傭兵系	傭兵系
武器	剣	剣

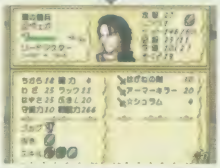
加入時期	MAP④（ジュリアとの戦闘、もしくは会話後に加入）
初期装備	てつの剣、☆シュラム
支援キャラ	シゲン

活用法

シュラムの特性を利用しよう

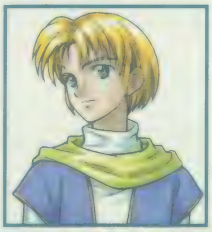
高い能力の持ち主で、最強クラスの傭兵。弓兵や魔道士など、間接攻撃を使う敵に対しては、専用武器のシュラム（受けるダメージを半減）を装備した彼をオトリに使うのが有効だ。その際ヴェガ自身は攻撃しないので、武器を消耗せずにすむぞ。

LV40パラメータ例



▲傭兵系の中では、力と守備力が比較的高いユニット。

死亡時のセリフ「ふっ……無様な……」



風の魔道士（➡伝説の魔道士） マルジュ

オススメ度 ★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	1	20	0	6	7	3	6	4	7	4
成長率	—	A (56)	D (0)	B (37)	B (36)	C (18)	C (30)	B (37)	C (30)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+2	0	+3	+4	+2	+3	0	+2	+1

風の神官家を継ぐ若き魔道士

風の神官家に生まれ、四大賢者のひとり・エーゼンバッハを祖父に持つ。マルス神殿（風の神殿）に預けられていたエンテとは親しい仲。しかし、彼自身の思いに反して、エンテは彼を弟としてしか見ておらず、そのためエンテに対して反抗的な態度を取ることも……。

習得スキル
- ●連続の技（LV19）
- ●突撃（LV39）

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	まどうし	けんじゃ（せいじゃのあかし）
兵種	魔道系	魔道系
武器	雷・風	炎・雷・風・聖

加入時期	MAP⑤（エンテで話しかけると加入）
初期装備	ウインド、おまもり
支援キャラ	エンテ、メル

活用法

序盤にこそヴンダーガスト！

高い成長率を持った魔道士だが、序盤戦は能力が低くて苦戦することも多い。そこで、専用魔法のヴンダーガストを序盤戦から積極的に使い、能力の低さを魔法の性能で補おう。ヴンダーガストは意外に攻撃力が低いため、終盤戦よりも序盤戦向きだぞ。

LV40パラメータ例

▲ここまで育てば、ヴンダーガストがなくても十分に強い！

死亡時のセリフ「エンテ……僕は……」

暗黒の騎士 ジーク

オススメ度 ★★★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	5	31	13	11	12	10	8	8	11	7
成長率	—	S (83)	A (52)	A (53)	B (45)	B (37)	C (30)	C (30)	B (35)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

暗き過去をもつゾーアからの亡命者

ゾーア帝国の暗黒騎士で、帝国の非道に嫌気がさしてリュナン軍に加わる。元はバージェの騎士で、弟を拷問から救うためにやむなく帝国に従っていたらしいが……。寡黙な男で過去を語りたがらず、リュナンにも不信感を抱かれるが、ケイトにだけは心を開いていく。

習得スキル
- ●見切の技（初）
- ●死生の技（初）
- ●連続の技（初）
- ●素質（初）
- ●辺境の戦士（初）
- ●再移動（LV14）

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス		ダークナイト
兵種		騎馬系（歩兵系）
武器		槍・斧（槍）

加入時期	MAP⑤（リュナンと会話すると加入）
初期装備	デビルスピア、ポールアクス、まほうのたて
支援キャラ	ケイト

活用法

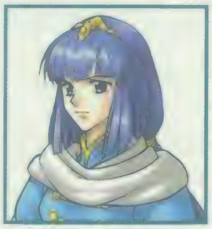
高い実力を持つ暗黒騎士！ 強すぎて困る？

初期パラメータ、成長率ともに最高クラスの騎兵。彼に頼りすぎるとほかのユニットが育たなくなってしまうので、普段はほそみのやりで削り役に徹しよう。彼自身のレベルアップは闘技場でOK。ちなみに暗黒騎士は、呪われた武器の呪いが発生しない。

LV30パラメータ例

▲上限はLV30だが、それでもこの能力！ しかし中盤で……。

死亡時のセリフ「くっ……私としたことが……」



神官騎士 メル

オススメ度 ★★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	3	22	2	6	8	3	6	8	6	7
成長率	—	B (38)	C (20)	C (19)	B (34)	C (13)	B (31)	D (10)	C (21)	D (4)
クラスチェンジボーナス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

掟を破り、聖騎士と駆け落ちした風の神官

風の神官家の出身で、マルジュの姉。マルス神殿の神官として育てられたが、ウエルトの騎士ロジャーと恋に落ち、掟を破って彼の婚約者となる。リュナン軍に加入してからも、ロジャーが死んだ場合は弔いのために部隊を離脱するなど、2人の愛の絆は固い。

習得スキル
- ●再移動（LV14）

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス		トルバドール
兵種		騎馬系（歩兵系）
武器		剣・杖（剣・杖）

加入時期	MAP⑥（ナルサスが救出していた場合、自動的に加入）
初期装備	エストック、いやしの杖
支援キャラ	ロジャー、マルジュ

活用法

回復役に徹するのが吉？

騎士として見た場合の戦闘力はほとんど期待できないが、魔力と移動力が高いため、回復役としては優秀。しかも回復後は「再移動」で前線から後退することも可能だ。またサンダーソードを装備すれば、その魔力を攻撃力としても活用できる。

LV30パラメータ例

▲なんとレベルアップ時に移動力が上昇する可能性アリ！

死亡時のセリフ「ロジャー……ごめんなさい……」

無敵の暗黒騎士

序盤において最強ユニットの名をほしいままにするジーク。なかでも闘技場においては、まさに向かうところ敵なしの活躍を見せてくれるだろう。所持金を増やしたい人はぜひ利用してほしい。ただし残念ながら中盤で、ジークは○○してしまうのだが……。

ウエルトの騎士（➡鉄の騎士） ノートン

オススメ度 ★★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	4	34	8	7	4	12	0	2	6	3
成長率	—	A (78)	B (38)	B (35)	C (24)	C (30)	D (0)	C (17)	C (18)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	0	+2	0	0	+1	0	+1	0	+3

ウエルト王国の忠実な軍人

ウエルト王国の重騎士。無骨な顔立ちだが性格は優しく、厚い忠誠心を持った人物だ。当初はコッダ軍に属するが、サーシャの説得を受けてリュナン軍に参入する。軍人としてはやや無謀な面があるが、兵の動きからリュナンのジークに対する不信感を感じるなど、鋭い一面も持つ。

習得スキル
- ●死生の技（初）
- ●城の戦士（初）
- ●大盾の技（LV25）

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	アーマーナイト	アイアンナイト（ナイトのあかし）
兵種	アーマー系	騎馬系・アーマー系（アーマー系）
武器	剣	剣（剣）

加入時期	MAP⑥（サーシャで会話すると加入）
初期装備	てつの剣
支援キャラ	ケイト、サーシャ

活用法

序盤の苦労を乗りきれば……

高い守備力を持つが、移動力が低いため前線に出遅れることが多い。しかし、クラスチェンジ後は移動力が大幅に増加し、その欠点も解消されるぞ。序盤のうちに、闘技場や遭遇戦で育てておこう。とくに闘技場では、魔道士以外に対して圧倒的に有利！

LV40パラメータ例

▲じつは高い能力の持ち主で、壁役として優秀な逸材なのだ。

死亡時のセリフ「ちっ……なんてこったい……」

ロトのりょうし トムス

オススメ度 ★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	3	30	10	6	7	15	0	1	6	3
成長率	—	B (31)	C (12)	B (35)	B (45)	D (9)	D (0)	C (20)	B (48)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

コッダ軍に徴兵された猟師の若者

元はロト村の猟師で、近くの村に住むバーツやプラムとは旧知の仲。コッダ軍に無理やり徴兵され、ウエルト王宮の守備隊に配属される。なお、トムスのひとりごとによれば、ウッドシューターは兵士たちが箱の中で押すことで進む仕組みになっており、「熱くて重い！」らしい。

習得スキル
- ●連続の技（LV30）

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス		ウッドシューター
兵種		アーマー系
武器		弓

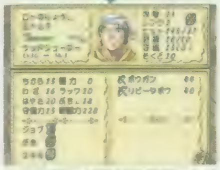
加入時期	MAP⑦（バーツで会話すると加入）
初期装備	ボウガン
支援キャラ	プラム、バーツ

活用法

序盤戦では最硬（？）の壁役！

守備力が極めて高く（なんと初期のノートン以上！）、壁役に適任。装備をすべて外して前線に配置しておけば、文字通り壁と化して敵の進軍を防いでくれるぞ。中盤戦以降はクインクレインなどの長射程の武器を使って、後方から自軍を援護しよう。

LV30パラメータ例



▲力は低いが意外に素早いため、2回攻撃が可能なのだ。

死亡時のセリフ「カタいのだけが自慢だったのに……」

ウエルトの聖騎士 ロジャー

オススメ度 ★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	5	29	10	14	11	8	0	3	9	8
成長率	—	A (65)	C (22)	C (20)	C (17)	C (12)	D (7)	C (22)	C (16)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

"ウエルトの宝"と称えられる王国最高の勇将

コッダに仕える将軍で、グラム軍のみならずウエルト王国全軍の中でも屈指の勇将。ヴェルジェ軍のラフィンとはお互いの実力を認めあった仲である。正義感と忠誠心の強い人物で、コッダの悪逆に反感を抱きつつも、騎士として裏切れずにいる。なお、神官騎士のメルとは許婚の仲。

習得スキル
- ●疾風の技（初）
- ●大盾の技（初）
- ●城の戦士（初）
- ●死生の技（LV18）

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス		パラディン
兵種		騎馬系（歩兵系）
武器		剣・槍（剣）

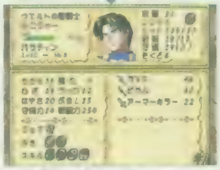
加入時期	MAP⑦（メルで会話すると加入）
初期装備	はがねのやり、アーマーキラー
支援キャラ	メル

活用法

「再移動」を習得しておこう

成長率こそ低いが、初期パラメータが高いので、序盤戦の壁役、削り役に便利。ただし、「再移動」を持たないので、彼を使う場合は再移動の書を使っておくこと。中盤戦以降は実力不足になりがちだが、メルの支援効果（15%！）でそれを補えるぞ。

LV30パラメータ例



▲成長率の低さがネック。常にメルの支援効果を得て戦おう。

死亡時のセリフ「メル……君との約束 守れずじまいだったな……」

シーライオン ホームズ

オススメ度 ———

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	6	29	11	10	11	7	0	6	10	5
成長率	—	A (65)	C (28)	B (32)	C (20)	C (30)	C (13)	B (31)	B (32)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	?	?	?	?	?	?	?	?	?

「シーライオン」の若きリーダー

グラナダ市を根拠にする私掠艦隊（国に海賊行為を認められた艦隊）「シーライオン」のリーダー。父のヴァルス提督とともにリュナンを助け、2年にわたって帝国と戦い続けてきた猛者でもある。リュナンとは親友関係だが、冷静な彼とは反対に、陽気で快活な人物。

習得スキル
●カギあけ（初）　●海の戦士（初）　飛竜の技（LV16）
●カリスマ（クラスチェンジ時）　●連続の技（LV32）

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	ボウヒーロー	？
兵種	傭兵系	？
武器	弓	？

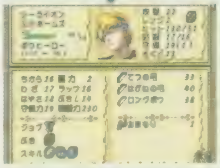
加入時期	MAP⑧終了後（2部隊編成時に自動的に加入）
初期装備	ロングボウ
支援キャラ	リュナン、シゲン、カトリ

活用法

ホームズ編リーダー。育成は優先的に！

ホームズ編では彼が撃破されると敗北になるので、早めに育てておこう。成長率は高く、育てておけば部隊の中核として活躍できるぞ。ただし、意外に素早さが低めなので、序盤戦では重量の少ないてつの弓を必ず用意しておこう。

LV30パラメータ例



▲バランスのとれたパラメータ。弓兵にしては守備力が高い！

死亡時のセリフ「ちっ……なんてこった……」

壁役ユニットについて

敵を食い止める壁役としては、ノートン、トムス、ビルフォード、サムソンなどが適任。ただしあまり強すぎると反撃で敵を倒してしまい、ほかのユニットに経験値がまわらないことが多い。そんな場合は、武器をほかのユニットに預けてしまうのもいいだろう。

グラナダの戦士（➡ユトナの勇者） ゼノ

オススメ度 ★★★★★

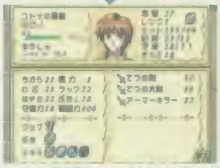
	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	1	24	6	7	9	4	0	4	6	5
成長率	—	A (61)	B (39)	B (42)	B (37)	C (27)	D (6)	B (34)	C (30)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+3	+3	+3	+2	+2	+0	+0	+2	+1

グラナダ私掠艦隊の若き戦士

幼いころに私掠艦隊に拾われて育った青年。親を捜しているのだが、手がかりすらつかめない状態である。温和な性格でユニやカトリと仲がよく、カトリには淡い恋心を抱いているようす。ちなみに、レダ王国のティーエ王女と容姿が似ているとの噂もあるのだが……。

習得スキル
- ●海の戦士（初）
- ●烈風の技（LV13）
- ●破邪（LV20）
- ●飛竜の技（LV30）

LV40パラメータ例



▲力や守備力はシゲン、ヴェガ以上。彼を上回る傭兵はナシ？

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	せんし	ゆうしゃ（ゆうしゃのあかし）
兵種	傭兵系	傭兵系
武器	剣	剣

加入時期	MAP⑧開始時（自動的に加入）
初期装備	てつの剣
支援キャラ	カトリ、ホームズ

活用法

育成後は、攻防に優れた最強クラスの勇者に！

初期パラメータこそ低いが、習得スキルと成長率に優れ、最強の剣士に成りえるユニット。まずはホームズ隊に配属しておき、序盤のうちに遭遇戦で徹底的に鍛えておきたい。「烈風の技」と「飛竜の技」を習得すれば、まさに敵なし！

死亡時のセリフ「カトリ……」

イスラの盗賊 ユニ

オススメ度 ★★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	1	18	1	7	12	0	2	7	6	5
成長率	—	C (28)	D (0)	B (48)	B (36)	D (9)	C (18)	B (43)	C (28)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ゼノに恋する盗賊娘

グラナダ私掠艦隊の一員で、盗賊稼業の少女。いつもボーイッシュな格好をしており、明るい性格だ。私掠艦隊内では、年の近いカトリやゼノと仲良し関係。とくにゼノには恋心を抱いているのだが、ゼノはカトリのことを気にかけているので、ちょっと複雑な心境？

習得スキル
- ●盗む(初)　●カギあけ(初)
- ●辺境の戦士（LV12）
- ●連続の技（LV28）
- ●カリスマ（LV35）

LV30パラメータ例

▲このデータは技が低めだが、実際はもっと上昇するはず。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス		とうぞく
兵種		傭兵系
武器		剣

加入時期	MAP⑧開始時（自動的に加入）
初期装備	たんけん
支援キャラ	ゼノ、リーリエ、カトリ

活用法

「盗む」を使って強力な武器をゲットしよう！

攻撃役としてはまったく期待できないが、敵のアイテムを奪う「盗む」のスキルがあるため、ロングボウやとおいやしの杖など、強力な武器をガンガン入手できる。遭遇戦でユニのＬＶを30まで育て、できるだけ盗みの成功率と回避率を高めておこう。

死亡時のセリフ「もっと……みんなと一緒にいたかったな……」

火の巫女 カトリ

オススメ度 ——

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	1	17	0	4	8	1	7	5	7	4
成長率	—	B (35)	D (0)	C (14)	B (45)	D (4)	B (39)	B (42)	A (57)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

世界の運命を担う火の巫女

リングオブサリアを有し、竜に変身できる火の巫女。両親を捜すためにホームズたちと行動をともにする。年の近いゼノやユニと仲良しで、自分をいじめる（と思っている）ホームズは苦手。教会で育ったため世間慣れしておらず、どんな相手の言うことも素直に信じてしまう。

習得スキル
- ●しょうかん（初）

LV30パラメータ例

▲守備力は低めだが、速さが高いので回避率は優秀。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス		シスター
兵種		神官系
武器		杖

加入時期	MAP⑧開始時（自動的に加入）
初期装備	ゾンビの杖、リングオブサリア
支援キャラ	ホームズ、ゼノ、ユニ

活用法

杖で味方のHPを回復しつつ、いざとなったら竜変化！

やはりシスターらしく、通常はいやしの杖＆とおいやしの杖で味方のＨＰを回復。ＨＰや防御力は低いので、盾を常に用意しておき、ゼノやユニの支援範囲に待機させて回避値を高めておこう。そして部隊が危機に陥ったら竜に変身！（下参照）

死亡時のセリフ「ホームズ……」

カトリの隠された真の力 ………… 炎の聖竜・ネウロン

驚異のブレス攻撃!!

▲▶ブレスＳ（上）は単体に対して大ダメージ。ブレスＬ（右）は9マス内の全ユニットに対して攻撃できる。ちなみに2つのブレスは、敵の守備力を無視して攻撃可能だ。

カトリは初期装備のリングオブサリアを使用することで、聖竜ネウロンに変身できる（船上では不可）。変身は5～6ターン継続し、１マップ中で何度でも変身可能。変身後はパラメータが大幅にアップし、専用の武器である２種類のブレスが使用できるぞ。その強大な力は、まさに聖竜の名のとおり。いかなる敵も焼きつくす最強のユニットになるのだ。

竜変化時の欠点

▶聖竜のウロコがあるため、敵の攻撃は事実上無効化。

竜変化後はいかなる敵に対しても無敵だが、いくつかの欠点もある。まず、変身後は杖が使用不可能に。またキャラ同士の支援効果が消えてしまい、経験値も得ることができない。

■ブレス攻撃の効果

ブレスS	攻20、射程2
ブレスL	攻15、射程2＋周囲8マス

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
ネウロンの初期パラメータ	1	60	10	10	13	10	12	5	4	6

上限レベルの注意点

ＬＶ30が上限となるユニットにスーパープルフを使い、さらにＬＶを上げると、新たなスキルを覚える場合がある。ユニなどはＬＶ35でいきなり「カリスマ」を習得するのだ。よってスーパープルフを使う場合は、ぜひＬＶ31～40の習得スキルに注目してほしい。

光の魔道士（➡光の大魔道士） メリエル

オススメ度 ★★★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	1	19	0	6	7	2	7	6	5	4
成長率	—	B (31)	D (0)	B (35)	B (38)	C (15)	B (31)	C (28)	C (24)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+2	0	+3	+4	+2	+3	0	+2	+1

炎と光を自在に操る女魔道士

火の神官家に生まれた魔道士。マーテルらペガサス三姉妹やサーシャとはいとこにあたる。戦役で行方不明になった兄を捜して旅をしており、その途中でリュナン軍に合流する。ちなみに、エンテとは旧知の仲で親しい関係。マルジュとは憎まれ口をたたきあうが……。

習得スキル
- ●死生の技（LV15）
- ●天聖の技（LV30）

LV40パラメータ例

▲ある武器を入手することで、さらに強力な魔道士になる！

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	まどうし	けんじゃ（せいじゃのあかし）
兵種	魔道系	魔道系
武器	炎・聖	炎・風・雷・聖

加入時期	MAP⑧〜⑨間（マールの港で加入）
初期装備	☆スターライト、ファイアー
支援キャラ	エンテ、マルジュ

活用法

専用魔法スターライトを積極的に使おう！

序盤はとにかく技が低い。そこで、命中値の高いスターライトを積極的に使っていこう。成長率が高いので、レベルアップ後はファイアーだけでも十分ＯＫ。あとでさらに強力な武器を入手できるため、スターライトを使い尽くしてでも育成したい。

死亡時のセリフ 「いや……私はまだ……」

うさんくさいヤツ ナルサス

オススメ度 ★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	10	23	4	9	17	2	4	7	7	5
成長率	—	B (45)	C (25)	C (25)	C (26)	C (27)	D (8)	C (28)	C (21)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

戦いがイヤで脱走した、なまけもの盗賊

元はグラナダ私掠艦隊の一員だったが、戦いがイヤで逃亡する。お気楽かつ能天気な性格で、現在はいろいろな街をウロウロしているようす。登場後は何かとオイゲンに弱みを握られ、彼に酷使されることに……。ちなみに変装の達人で、どんな相手にでも変身することができる。

習得スキル
●へんしん（初）　●カギあけ（初）　●見切の技（LV17）　●疾風の技（LV25）　●連続の技（LV31）

LV30パラメータ例

▲ナルサス自身が強ければ、変身後の強さもアップするぞ。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス		とうぞく
兵種		傭兵系
武器		剣

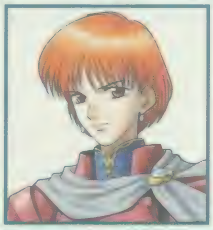
加入時期	MAP⑨（リュナンと会話後加入、戦闘終了後離脱）
初期装備	たんけん、きんかのふくろ
支援キャラ	メル

活用法

変身で飛行や回復が可能に！

どんなユニット（敵含む）にも変身可能で、変身後は兵種と武器タイプを受け継ぐ。さまざまな武器を用意しておき、シスターや弓兵など、状況に合わせて変身しよう。ちなみに変身後の能力は「ナルサス自身のパラメータ＋クラスごとの修正値」となる。

死亡時のセリフ 「ちぇっ ついてないね、オレも……」



バージェの騎士（➡赤の弓騎士） シャロン

オススメ度 ★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	6	24	7	9	10	6	0	7	8	4
成長率	—	B (50)	C (25)	B (32)	B (34)	C (19)	C (14)	C (24)	B (31)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+2	+1	+1	0	+1	0	0	+1	+3

祖国再興のために戦う女騎士

滅亡したバージェ王国の騎士で、祖国復興のためにゾーア帝国と戦いつづける女性。しかし、いまだ祖国復興は果たせず、現在は傭兵にまで身を落としている。バージェ王国時代はラフィンと恋仲だったが、ラフィンが亡命したあとは、彼に裏切られたと思って髪を切った。

習得スキル
- ●城の戦士（初）
- ●突撃（LV15）
- ●再移動（LV32）

LV40パラメータ例

▲パラメータは低め。しかし、スキルと支援効果は有効。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	レディナイト	アローナイト（ナイトのあかし）
兵種	歩兵	騎馬系（歩兵系）
武器	剣・弓	剣・弓（剣・弓）

加入時期	MAP⑩（ラフィンと会話、もしくはMAP⑩終了後に加入）
初期装備	エストック、ボウガン、かわのたて
支援キャラ	ラフィン

活用法

「突撃」と支援能力に期待！

シャロン自身は平均的な能力だが、「突撃」の間接攻撃がかなり強力。反撃を受けることなく何度も攻撃できるぞ。また、ラフィンとビルフォードという２人の強力なユニットに、大きな支援効果を与えることもできる。戦場では彼らの近くで戦おう。

死亡時のセリフ 「祖国を……バージェを、頼みます……」

あばれうし（➡鉄の将軍） ビルフォード

オススメ度 ★★★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	8	35	9	8	6	12	0	5	12	3
成長率	—	A (79)	B (32)	B (32)	B (31)	B (35)	D (9)	B (34)	C (22)	D (5)
クラスチェンジボーナス	—	+2	+2	+3	+2	+1	0	0	+2	+1

シャロンに仕えるバージェの勇士

ゾーア帝国に滅ぼされたバージェ王国の騎士。貴族であったシャロンに仕えており、ほかの多くの同僚が逃げ去る中、彼だけはシャロンを支え続けた。祖国復興のため、そしてシャロンのため、傭兵に身を落としつつも戦い続ける健気で不器用な男である。

習得スキル
●大盾の技（初）　●死生の技（初）　●見切の技（LV26）　●連続の技（LV31）　●突撃（LV38）

LV40パラメータ例

▲この守備力とＨＰの高さは驚異的。まさに壁中の壁！

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	アーマーナイト	ジェネラル（ナイトのあかし）
兵種	アーマー系	アーマー系
武器	剣	剣

加入時期	MAP⑩（シャロンと会話、もしくはMAP⑩終了後に加入）
初期装備	はがねの大剣、てつのたて
支援キャラ	シャロン

活用法

接近戦では最強のユニット（断言）！

ほぼ全能力について極めて高い成長率を誇っており、成長後は移動力と守備力に優れた接近戦最強のユニットと化す。闘技場や遭遇戦を利用して、優先的に強化するべし。とくに闘技場戦には強く、対魔道士戦以外ではまず負けることはない。

死亡時のセリフ 「シャロン様……お許しを……」

「辺境の戦士」を習得せよ！

スキルのなかには「○○の戦士」といったものが多数あるが、なかでもオススメなのが「辺境の戦士」。このスキルがあれば辺境マップの沼でダメージを受けず、荒れ地などの地形を容易に移動することができる。訓練所でホームズなどに覚えさせておきたい。

黒騎士 ミンツ

オススメ度 ★★★★

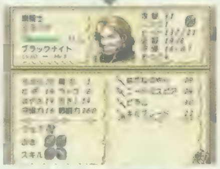
	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	9	32	11	12	11	10	0	2	9	8
成長率	—	S (88)	B (31)	C (26)	C (20)	B (31)	D (8)	C (19)	D (10)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

カナン王国のため、帝国に反旗をひるがした黒騎士

今は亡きカナン王国の第一王子・アーレスの親衛隊である「アーレス黒騎士団」の一員。ゾーア帝国と名を変えたカナン王国を救うため、あえて反逆し、リュナン軍に加わる。レニーから好意を寄せられているが、彼自身は子どもとしてしか見ていない模様。

習得スキル
●死生の技（初）
●突撃（初）

LV20パラメータ例



▲上級クラスで仲間になるユニットのなかでは、かなり優秀。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス		ブラックナイト
兵種		騎馬系（歩兵系）
武器		剣・槍（剣）

加入時期	MAP⑩終了時（加入条件はP.31参照）
初期装備	ニードルスピア、てつの剣、かわのたて
支援キャラ	レニー

活用法 再移動の書の1つは彼に使おう！

初めから上級クラスだが成長率が高く、参戦時から終盤戦まで活躍可能。使い勝手のいい「死生の技」と「突撃」のスキルをあわせ持つのも大きなポイントだ。ただし新たなスキルは覚えないので、再移動の書を使って強化しておこう。

死亡時のセリフ「どうせ諦めたはずの命だ……惜しくは、ないけどな……」

セルバの弓戦士（➡弓の勇者） レニー

オススメ度 ★★★★★

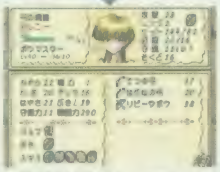
	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	3	21	6	8	10	3	0	5	6	4
成長率	—	A (53)	B (42)	B (37)	A (55)	C (22)	D (2)	B (35)	B (33)	C (11)
クラスチェンジボーナス	—	+4	+3	+1	+1	+3	0	0	+1	+1

帝国に囚われた弓戦士

レオンハート配下の戦士。まだ少女とも呼べる年齢ながら、死を覚悟して帝国と戦う勇敢さを持つ。帝国に囚われていたが、処刑前にミンツに助けられた。以後、父親ほども年齢の離れたミンツを慕っており、彼を追うようにリュナン軍に加わる（展開しだいではリュナンに助けられる）。

習得スキル
●突撃（初）　●素質（LV9）　●風水の技（LV19）　●城の戦士（クラスチェンジ時）　●連続の技（LV34）

LV40パラメータ例



▲移動力に注目！　アローナイトを超える移動力になることも。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	ゆみせんし	ボウマスター（ゆうしゃのあかし）
兵種	傭兵系	傭兵系
武器	弓	弓

加入時期	MAP⑩終了時（ミンツが助けた場合はのちのマップで登場）
初期装備	てつの弓
支援キャラ	ミンツ

活用法 高い能力を持つ最強の弓戦士に！

成長率が極めて高く、「突撃」のスキルとあわせて最強の弓戦士に育つ可能性を持つ。とくに移動力の成長率が高いため、レベルアップしだいでは移動力が10に達することもアリ！　専用武器こそないが、てつの弓＋「突撃」で終盤戦も切り抜けられるぞ。

死亡時のセリフ「ごめんなさい……ここまで、みたいね」

イルの剣士（➡ゾーアの魔剣士） シゲン

オススメ度 ★★★★★

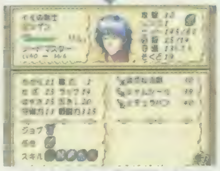
	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	7	25	7	12	14	5	0	5	10	5
成長率	—	A (65)	C (28)	B (50)	B (44)	C (29)	D (10)	B (38)	B (42)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+2	+3	+3	+2	+1	0	0	+1	+1

ホームズに協力する凄腕の剣士

ゾーアの暗黒剣士・ヨーダを父に持ち、自身も極めて有能な剣士。親友ホームズのため、戦いに協力する。クリシーヌに仇討ちを頼まれてヴェガと剣を交えるが、激闘は引き分けに終わり、互いの実力を認めあう仲に。寡黙かつシニカルな男で、女性に惚れられやすい。

習得スキル
●連続の技（初）　●海の戦士（初）　●剣闘士（LV21）　●飛竜の技（LV28）　●疾風の技（LV38）

LV40パラメータ例



▲彼も物語上の最重要人物のひとり。優先的に育てておこう。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	けんし	ソードマスター（ゆうしゃのあかし）
兵種	傭兵系	傭兵系
武器	剣	剣

加入時期	MAP⑩終了後（自動的にホームズ隊に加入）
初期装備	☆デュラハン
支援キャラ	ホームズ、ジュリア、ヴェガ、クリシーヌ

活用法 デュラハンを持てばまさに"無敵"

専用武器のデュラハンを装備中は、HPが0になっても生き返る（通常時に死んだ場合は、ある人物に連れ去られる）。シゲン自身の能力も高く、彼1人でマップをクリアすることも可能。ホームズ隊の中核として、あらゆる状況で活躍できるぞ。

死亡時のセリフ「くっ……これまでか……ホームズ……すまねえな……」

ヴェルジェの槍戦士（➡グランドナイト） ライネル

オススメ度 ★★★

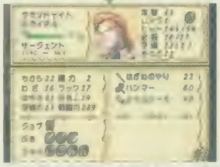
	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	5	26	8	6	11	5	0	3	9	5
成長率	—	A (80)	B (35)	C (27)	C (17)	C (22)	D (3)	B (38)	C (27)	D (1)
クラスチェンジボーナス	—	+2	+2	+2	+2	+2	0	0	+1	+1

コッダに反旗をひるがえした王宮騎士

コッダ軍の騎士であったが、正義感の強い性格からコッダに疎まれており、リュナン軍のウエルト王宮攻略に呼応して反乱を起こす。ウエルト解放後は王国の警備にあたっていたが、展開によってはホームズ隊に協力することに。なお、コッダ軍で同僚だったノートンとは友人関係。

習得スキル
●死生の技（初）
●城の戦士（初）
●見切の技（LV17）
●剣闘士（LV21）

LV40パラメータ例



▲槍系の武器は性能がいい。特効のある武器も常備しよう。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	スピアナイト	サージェント（ナイトのあかし）
兵種	歩兵系	歩兵系
武器	槍	剣・槍・斧

加入時期	ホームズ隊フリー移動（ウエルト王宮で4人のなかから選択）
初期装備	ピラム、はがねのやり
支援キャラ	ノートン、ケイト

活用法 闘技場の猛者に！

「死生の技」と「剣闘士」を持ち、闘技場戦で非常に有利なユニット。成長率もバランスよく、中堅どころの良質な歩兵である。とくに、城内戦や洞窟戦でも槍を使えるのが大きな魅力だ。やや守備力が低いので、ピラムによる間接攻撃を中心に戦おう。

死亡時のセリフ「気ままな旅も……結構楽しかったぜ……」

2回目のキャラ選択 ホームズ編でウエルト王宮に移動すると、以前にヴェルジェで選ばなかった3ユニット＋ライネルのなかから、1人を仲間にすることができる。もし前回リーを選択していたなら、攻撃力アップ用にナロンか、イベント用にエゼキエルを選ぶのがオススメだ。

エリアルの斧戦士（➡エリアルの勇者）サムソン

オススメ度 ★★★★★

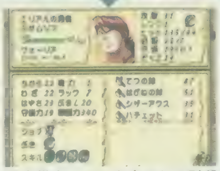
	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	6	31	9	10	13	6	0	4	10	5
成長率	—	S (96)	B (41)	B (31)	B (44)	C (30)	D (4)	C (16)	C (22)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+3	+2	+2	+2	+2	0	0	+2	+1

傭兵国家出身の豪腕戦士

傭兵王・テムジンの治めるエリアル王国の出身。彼自身も優れた傭兵で、斧を使わせれば右に出る者がないほど。ある目的のために諸国を放浪し、ウエルト王国の山賊に雇われる。しかし、山賊の行動に怒り、囚われていたエリシャを助けて脱走。ホームズ隊に参加する。

習得スキル
- ●辺境の戦士（初）
- ●疾風の技（LV14）
- ●見切の技（LV20）
- ●連続の技（LV29）

LV40パラメータ例



▲守備力とHPを生かして壁役に。まさに肉のカーテン！

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	おのせんし	ウォーリア（ゆうしゃのあかし）
兵種	傭兵系	傭兵系
武器	斧	斧

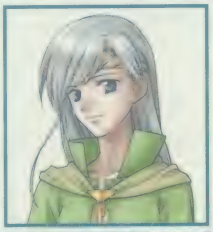
加入時期	MAP⑪開始時（自動的に加入）
初期装備	シザーアクス、いやしのかじつ、かわのたて
支援キャラ	なし

活用法

前衛の主力として終盤戦まで活躍！

力、技、守備力など、戦士として必要なすべての能力を備える。技が高いため、命中率が低い斧系の武器でも、容易にヒットさせることが可能だ。てつの斧とハチェットだけでも、序盤戦から終盤戦まで戦い抜けるぞ。絶対に育てよう！

死亡時のセリフ「不覚……ここまでか……」



雷の魔道士（➡雷神）エリシャ

オススメ度 ★★★★

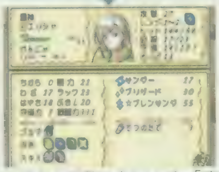
	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	3	20	0	7	7	3	7	5	7	4
成長率	—	B (42)	D (0)	B (38)	B (33)	D (10)	C (30)	B (48)	B (38)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+2	0	+3	+4	+2	+3	0	+2	+1

賢者アフリードの教えを受ける女魔道士

賢者アフリードに師事する魔道士で、魔法のみならず神官の心得も彼から学んだ。「人を傷つけてはならない」という戒めのために山賊に囚われてしまうが、その場に居合わせたサムソンとホームズに助けられる。ちなみに、その後は戒めを無意味と思ったのか、敵兵を殺しまくり……。

習得スキル
- ●突撃（LV16）
- ●連続の技（LV32）

LV40パラメータ例



▲スキルの数は少ないが、「突撃」があれば万事OK！

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	まどうし	けんじゃ（せいじゃのあかし）
兵種	魔道系	魔道系
武器	雷・風	炎・雷・風・聖

加入時期	MAP⑪開始時（自動的に加入）
初期装備	☆ブレンサンダ
支援キャラ	なし

活用法

軽い武器で「突撃」しよう！

「突撃」のスキルを持つユニットなので、弓兵系には近接攻撃、歩兵系には間接攻撃の「突撃」を使い分けて攻撃すれば、かなり強力。ただし、速さがやや低いため、重量の軽いウインドやサンダーなどを装備して「突撃」するようにしよう。

死亡時のセリフ「これまでなの……アフリード様……」

ブラードの戦士（➡ブラードの勇者）アトロム

オススメ度 ★★★★

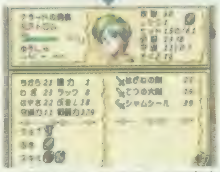
	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	3	24	6	7	9	4	0	5	6	5
成長率	—	A (66)	B (31)	B (49)	B (48)	C (16)	D (6)	C (13)	C (27)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+3	+3	+3	+2	+2	0	0	+2	+1

義姉を捜して旅する戦士

ブラードの街出身の戦士で、義姉は火の神官家に連なるレネ（メリエルのいとこ）。兄を捜して神殿を飛び出したメリエルを追い、レネも神殿を出奔。そのレネを追って、今度はアトロムが旅に出た。同郷のリーリエのことを気にかけており、世間知らずの彼女をたびたび助ける。

習得スキル
- ●天聖の技（LV15）
- ●烈風の技（LV26）

LV40パラメータ例



▲地味なキャラだが、その実力は高く、使い勝手がいいぞ。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	せんし	ゆうしゃ（ゆうしゃのあかし）
兵種	傭兵系	傭兵系
武器	剣	剣

加入時期	MAP⑫開始時（自動的に加入）
初期装備	てつの剣
支援キャラ	リーリエ、カトリ

活用法

素早く確実にダメージを与えるユニット

優れた成長率を持つ戦士。ゼノと比較して技と速さが高く、力と守備が低め。最初から最前線に立たせるよりも、壁役のユニットが敵を止めたあと、アトロムがトドメを刺していくのが有効だ。力が低い場合は、大剣を装備して攻撃力を補おう。

死亡時のセリフ「姉さん……ごめん……」

盗賊剣士（➡飛竜の剣士）クリシーヌ

オススメ度 ★★

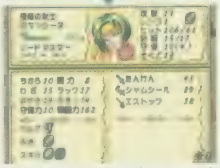
	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	1	20	3	7	9	2	6	7	5	5
成長率	—	B (39)	C (11)	D (9)	C (20)	C (16)	D (7)	C (26)	C (18)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+2	+3	+3	+2	+1	0	0	+1	+1

亡き恋人の復讐に生きる女傭兵

7年前に恋人のアルドをヴェガに殺された過去を持つ。以後は、復讐を誓って女傭兵として裏稼業を生きてきた。メルヘンに雇われていたが、彼の非道に嫌気がさして、ホームズ隊に寝返ることに。のちにヴェガの存在を知り、シゲンに仇討ちを頼むのだが……。

習得スキル
- ●盗む（初）
- ●飛竜の技（LV17）

LV40パラメータ例



▲たんけんやマンゴーシュは必須アイテム。回避率を高めよう。

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	けんし	ソードマスター（ゆうしゃのあかし）
兵種	傭兵系	傭兵系
武器	剣	剣

加入時期	MAP⑬（敵船に乗り込むと加入）
初期装備	マンゴーシュ、おまもり（2個）、やくそう
支援キャラ	シゲン

活用法

戦闘力よりも「盗む」に期待！

初期パラメータと成長率がともに低く、傭兵としての実力はかなり低い。しかし、「盗む」があるため、貴重な武器を入手することができる。戦闘時は回避率を高めるたんけんかマンゴーシュを装備し、さらに盾を所持した状態で攻撃をしかけよう。

死亡時のセリフ「アルド……私も、すぐに……」

移動力アップを狙え！

レベルアップ時に上昇しないと思われがちな移動力だが、編集部の調査では、低確率ながらメル、ビルフォード、レニー、ライネルの移動力がアップした。とくにビルフォードの移動力は、きおくの杖を使ってでもアップさせる価値があるぞ！

セネーの海蛇 メルヘン

オススメ度 ★★★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	15	28	9	2	4	4	0	1	6	4
成長率	—	D (9)	D (2)	D (6)	D (3)	D (0)	D (0)	D (0)	D (0)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

セネー海を荒らす男、それがメルヘン様だ！

海賊としてレネやカトリをさらうなど、悪逆非道の限りを尽くす男。しかし、カトリに諭されて改心し、ホームズに協力する。……のだが、「おまえが近くにいるとやる気が減る（ホームズ談）」と言われ、部隊内の嫌われ者に。ちなみに、弟のポエムは大陸を荒らしている馬賊らしい。

習得スキル
- ●盗む（初）
- ●強盗（初）
- ●カギあけ（初）

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス		とうもく
兵種		山賊系
武器		剣

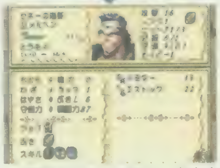
加入時期	MAP⑬終了後（自動的に加入）
初期装備	シミター、いやしのかじつ、てつのたて
支援キャラ	カトリ

活用法

「強盗」がキミのプレイを変える！

周囲３マスの味方の命中・回避値を50%低下させる、とんでもない男。だが敵を倒せば必ず全所持品を奪える「強盗」のスキルは、その欠点を超える魅力を持つ。ほとんど成長しないので、能力アップアイテムとカトリの支援効果（15%）は必須だ！

LV30パラメータ例



▲感動的なまでの弱さ。命中率の高い武器は絶対持たせること。

死亡時のセリフ「くぅ……いてえよ 貴様ら……覚えていやがれ 俺の名はメルヘン……だ ぐふっ」

サリアの天馬騎士（➡サリアの竜騎士）フラウ

オススメ度 ★★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	1	24	7	5	11	5	8	8	5	7
成長率	—	A (62)	C (28)	B (33)	B (43)	C (12)	C (26)	C (26)	B (40)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+5	+3	+1	−1	+4	−6	0	+2	0

ペガサス三姉妹の勝ち気な末妹

火の神官家に連なる娘で、マーテルの妹。長姉のヴェーヌによってブラードの領主・レオンハートに預けられた。勝ち気で軽はずみな性格で、戦場で活躍する姉たちを意識しており、サンと２人で勝手に出撃してしまう。似たような性格のサンとはすっかり意気投合している。

習得スキル
- ●再移動（初）
- ●連続の技（LV12）
- ●破邪（LV25）

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	ペガサスナイト	ドラゴンナイト（飛竜の笛）
兵種	飛系（歩兵系）	飛系・ドラゴン系（歩兵系）
武器	剣・槍（剣）	剣・槍（剣）

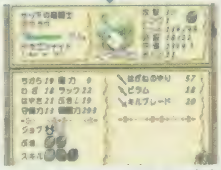
加入時期	MAP⑮（マーテルと会話、もしくはMAP⑮終了後に加入）
初期装備	てやり、やくそう
支援キャラ	カトリ、サン、マーテル

活用法

間接攻撃をメインに

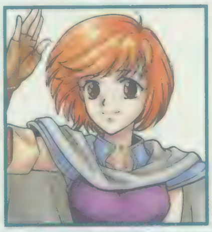
姉のマーテルと非常に似た能力で、使い方も彼女と同様。サンダーソードとピラムの間接攻撃を主体に戦い、攻撃後は再移動で後方に離脱しよう。クラスチェンジ後はやや中途半端なユニットになるので、クラスチェンジせずにスーパーブルフを使うのも◎。

LV40パラメータ例



▲ドラゴンナイトになると魔力がダウンし、守備力が上昇する。

死亡時のセリフ「お母様……帰れなくて、ごめんなさい」



カナンの騎士（➡伝説の黒騎士）サン

オススメ度 ★★★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	2	20	6	5	7	4	0	5	3	7
成長率	—	A (55)	C (24)	A (66)	B (34)	C (27)	C (22)	C (22)	B (41)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	+4	+3	+4	+4	+4	0	0	+3	+1

母親にあこがれる騎士見習い

母親はアーレス黒騎士団を率いるシルヴァ将軍、祖父はカナンの盾と称される武人・バルバロッサ。優れた軍人の家系に生まれるが、まだまだ未熟なため、母親によってレオンハートのもとに預けられた。似たような境遇、性格のフラウとともにホームズ隊へ加入する。

習得スキル
●再移動（初）　●素質（LV５）　●突撃（クラスチェンジ時）　●風水の技（LV25）　●見切の技（LV40）

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス	ルークナイト	ブラックナイト（ナイトのあかし）
兵種	騎馬系（歩兵系）	騎馬系（歩兵系）
武器	剣・槍（剣）	剣・槍（剣）

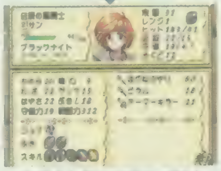
加入時期	MAP⑮（フラウと会話、もしくはMAP⑮終了後に加入）
初期装備	たんけん、ほそみのやり
支援キャラ	フラウ

活用法

弱点のない成長率で、騎兵隊のエースに！

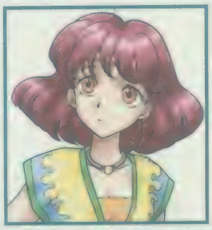
魔力を含めた全パラメータがバランスよく成長し、「素質」もあるため強力なユニットに育ちやすい。守備力と魔法守備力が高く、盾役に適しているが、「突撃」を使った間接攻撃もオススメ。てやりやピラムを多めに用意しておこう。

LV40パラメータ例



▲守備力と魔法守備力が魅力。ナロンと並ぶ最強の騎士だ。

死亡時のセリフ「お母様……会いたい……」



うたう神官（➡大スター）リーリエ

オススメ度 ★★★★

	LV	HP	力	技	速	守	魔	運	武	移
初期パラメータ	1	18	0	2	3	1	4	12	3	4
成長率	—	C (19)	D (0)	D (4)	B (38)	C (15)	C (16)	A (65)	D (7)	D (0)
クラスチェンジボーナス	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

ら〜ら〜ら〜♪

ブラードの街の教会で働いていたが、歌の素晴らしさを広めるために、アトロムについてホームズ隊に加わる。いつも「ら〜ら〜」と歌っているのがちょっとアレだが、夢見がちな年頃なのでしょうがないのだろう。教会で育ったため世間慣れしておらず、アトロムが何かと世話を焼く。

習得スキル
- ●うたう（初）

	クラスチェンジ前	クラスチェンジ後
クラス		しんかん
兵種		神官系
武器		杖

加入時期	MAP⑮（アトロムで教会を訪れると加入）
初期装備	いやしの杖
支援キャラ	アトロム、ユニ

活用法

ひたすら「うたう」を続けよう！

各種パラメータと成長率は低いが、レベルが上がれば「うたう」の効果が上昇（P.８参照）するので、毎ターン必ず「うたう」を実行して、こまめに経験値を稼いでいこう。また、専用武器のちからの杖は、闘技場で稼ぐ際に非常に便利だぞ。

（P.８参照）

LV30パラメータ例

▲「うたう」とちからの杖が便利。守備力の低さは盾で補おう。

死亡時のセリフ「あたし…もう…歌えないの……？　そんなの……いや……」

メルヘン様に愛を!!

メルヘンは本作のユニットの中でも特殊中の特殊ユニット。戦闘要員としてはまったく役に立たないが、なんとかしてメルヘンでボスを倒せば、通常では手に入らない貴重アイテムもガッポリ「強盗」できるのだ。愛をもって育てるべし！（強くならないけど）

仲間になるキャラ、会話イベントを網羅!

マップ攻略編

マップ16までの全データと詳細攻略をお届け！長期的な視点で見た部隊運営や、やり込み派の人のための裏情報まで徹底フォロー！

仲間を完璧にそろえたり、貴重なアイテムを残さず回収するのは、『ティアリングサーガ』においては基本中の基本。ただし、そのためには、各マップで起こるすべての情報を把握して、安全かつ効率良く攻略していく必要がある。ここでは電撃プレイステーションが延べ500時間以上かけて集めたデータをもとに、正確かつムダのない攻略法を掲載する。

◀1人も欠かさず仲間に加え、1人も殺さず進めていこう。

マップ攻略の見方

【マップ上の記号の見方】
赤＝リュナン軍、ホームズ隊の進行ルート（矢印）や防御ライン（敵を待ち受けると効果的な地点）を示し、青＝敵軍の進行ルートや増援を表す。マップ上の❶～は、自軍の初期配置を示し、右のように編成画面の並び順とマップ上の数字が対応している。そのほか、㋐～は会話イベントやアイテム入手のポイント、㊣=武器屋、道=道具屋、㊙=秘密の店、闘=闘技場を表す。また、マップ攻略のEVENT UNITは、特定のキャラを仲間にするときや専用イベントが発生する場合に出撃メンバーに加える必要があるキャラ（固定は除く）を示す。

●編成とマップ配置の対応

MAP16までの流れ

今回の最大のポイントは、リュナン軍とホームズ隊が合流し、最初の編成が行われるマップ8直後。ここで、どちらの部隊にキャラを振り分けるかで、その後の発生イベントや攻略法に大きな差が生まれるのだ。くれぐれも慎重に!!

リュナン軍 MAP1～8 ➡ リュナン軍、ホームズ隊合流イベント ➡ リュナン軍 MAP9～10 ➡ ホームズ隊 MAP11～16 ➡ 再びリュナン軍へ

MAP1 集中攻撃を受けないように部隊を動かそう

ウエルト上陸（ソラの港）

EVENT UNIT なし

グラナダを脱出し、ウエルト王国に協力を頼もうとするリュナン。その港町で、追われている2人の女性に遭遇する。

基礎情報
■マップの属性：平地
■出撃ユニット数：4
■勝利条件：敵ぜんめつ
■敵の初期配置数：6体 ■敵戦闘力：408
■敵増援：なし ■ボス：ルース（入手：なし）

MAP DATA

戦略：跳ね橋が下りる前に民家をまわり、跳ね橋の前で待機する。橋が下りたらサーシャを仲間にし、敵を引き付けて1体ずつ倒していくこと。

イベント&アイテム：Ⓐ=跳ね橋。5ターン目開始時に下りる。㋐=てつの剣（必殺+1）、㋑=WLVプラス、㋒=海の戦士のスキル、㋓=おまもり、㋔=かわのたて、㋕=やくそう

ショップ：ほそみのやりを数本購入し、のちの戦闘のためにストックしておこう。

武器屋
たんけん（460G）、ほそみのやり（500G）、ておの（600G）、てゆみ（500G）、いやしの杖（2200G）

道具屋
やくそう（1200G）、かわのたて（2000G）

●会話

キャラクター	内 容
リュナン×サーシャ	サーシャが仲間になる

Point1●5ターン以内に民家を訪れる

跳ね橋は5ターン目にならないと通れない。この間に、民家をすべて回り、武器や防具の交換を済ませておこう。

Point2●サーシャとすぐ会話する

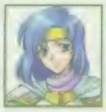
跳ね橋が開いたら、すぐサーシャと話して仲間にする。クライス、アーキス、ガロを前線に立て、サーシャを下げよう。

Point3●ボスは間接攻撃で弱らせる

守備力の高いアーマーナイトと正面から戦うのは危険。間接攻撃である程度ダメージを与え、レイピアでとどめを刺そう。

▲ガロのハチェットでHPを削っていく。

仲間になるキャラ

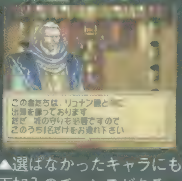


サーシャ（プリンセス）…P.13へ
リュナンで会話すればその場で仲間になる。仲間にしたらすぐに後方へ避難させよう。

ケイト（レディナイト）…P.13へ
サーシャを仲間にすれば、同時に仲間になる。かわのたては、すぐに外して保管する。

INTERMAP1-2 4人の中から誰を選ぶか?

マップ1をクリアすると、マーロン伯爵の4人の配下から1人仲間に加えられる。どのキャラにも一長一短があるが、この時点で最もオススメなのが、リー司祭。次が成長率が高く、クラスチェンジ時のボーナスが非常に高いナロンだ。



▲選ばなかったキャラにも再加入のチャンスがある。

リー（しさい）…P.14へ
回復と攻撃魔法、両方を使える。初期装備のとおいやしの杖がポイント高い。

エゼキエル（アクスナイト）…P.14へ
とりたてて特徴のないキャラ。だが、あるイベントを起こすには必須となる。

ナロン（ルークナイト）…P.14へ
初期パラメータは低いが、習得するスキルが役に立つものが多く、育てやすい。

ルカ（ゆみせんし）…P.14へ
序盤は育てるのに苦労するが、育てればけっこう使える。数少ない弓使いの1人。

Extra 攻略情報
上でも説明しているが、マーロン邸で仲間にするキャラは、即戦力が欲しければリーを、後々のことを考えるなら、成長率の良いナロンを仲間にしよう。ただ、エゼキエルを仲間にしていると、彼の妹レティーナに関するイベントを見ることができる。

MAP2

バーツ・エンテを民家まで安全に移動させる

山賊討伐(トーラス村)

EVENT UNIT
なし

マーロンの協力を受けるための条件として、リュナンたちはトーラスの村を狙う山賊を討伐することを依頼される。

基礎情報
■マップの属性：山岳　■出撃ユニット数：7
■勝利条件：敵拠点の制圧
■敵の初期配置数：12体　■敵戦闘力：755
■敵増援：山賊系×2、山賊系(盗賊)×1がターン4、5終了時に出現
■ボス：ヤーザム（入手：なし）

MAP DATA

戦略：盗賊が民家を破壊するのを防ぐことが最優先。騎馬部隊を先頭に立て、全速力で南下する。西のほうで孤立しているバーツとエンテは、敵の増援が登場する前に南下させて本隊に合流させ、そのまま民家へと移動させよう。拠点を制圧するにはボスの位置にリュナンが移動して〝制圧〟すればいい。

イベント&アイテム：㋐=MHPプラス、㋑=きんかのふくろ(バーツ)／いやしのかじつ(エンテ)／ランのてかがみ(プラム)、㋒=ポールアクス(バーツ)／プラムが仲間に（エンテ）※（）内はイベント発生に必要なキャラ

武器屋
てつの斧（880G）
ハンマー（1200G）
てつの弓（1200G）

●会話

キャラクター	内　容
リュナン×エンテ	エンテに支援効果がつく
リュナン×ジュリア	会話のみ
アーキス×エステル	アーキスに支援効果がつく
バーツ×プラム	会話のみ

Point1 ●本隊を全力で南下させる

盗賊はこちらに攻撃は仕掛けてこないで、まっすぐ民家を破壊しに向かう。ジュリア１人で防ぎきることは難しいので、ラフィンをはじめとする騎兵部隊を援軍に向ける。ジュリアは村の入口をふさぎ、騎兵で盗賊を蹴散らそう。

Point2 ●バーツらは徐々に南下

西の山道に孤立したバーツたちの後ろから、山賊が迫ってくるが、バーツを森に待機させておけば敵の攻撃をあまり受けずにすむ。また、エンテたちを全力で南下させると、敵の一部がエンテに反応して山へ向かってくるので、あまり急がず、徐々に南下して安全が確保されてから山道を出よう。

増援に注意!!

◀エンテたちが南下する際、全力移動は厳禁だが、のんびりしすぎると敵の増援に囲まれる。この場合、山道をバーツでふさいでエンテを守り、敵増援はリュナンたちの本隊で倒せば、ターン数はかかるが安全に移動することができる。

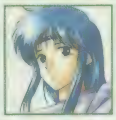
Point3 ●民家に寄ってからクリア

増援を倒してしまえば、あとは残った敵を各個撃破するだけ。ボスもてやりなどで間接攻撃すれば攻撃を受けずに倒せる。クリアする前に、必ずバーツとエンテを村に戻し、それぞれの民家を訪れさせてアイテムと仲間を加えておくこと。

仲間になるキャラ

ラフィン(コマンドナイト)
P.15へ
マップ開始時に仲間になる。初期能力値が高いため、序盤の主力キャラとなる。

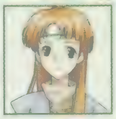
エステル(ルークナイト)
P.15へ
ラフィンとともに仲間になる。レベル20で素質を覚え、後半育てやすくなる。



エンテ(シスター)
P.15へ
マップ開始時に仲間になる。死亡するとゲームオーバーなので盾の装備は必須。

バーツ(おのせんし)
P.15へ
エンテとともに仲間になる。ポールアクスときんかのふくろの回収もしよう。

ジュリア(けんし)
P.16へ
マップ開始時に仲間になる。速さが高いので敵の攻撃をよけまくれる。

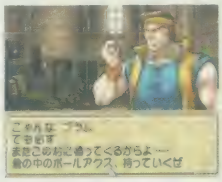


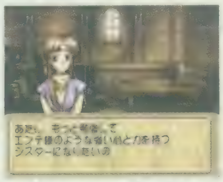
プラム(しんかん)
P.16へ
エンテで民家を訪れると仲間になる。のちにイベントで「おどる」を習得する。

ExpertGuide 民家に入る順番が重要

トーラスの村の民家では、訪れるキャラによって、複数の異なるイベントが発生する。ただし、特定のキャラが訪れた時点で門が閉じてしまう。㋑と㋒の民家は、必ずバーツ→エンテ→(プラム)の順番で訪れるように！

▼まず最初にバーツが民家に入る。特にポールアクスは重要。



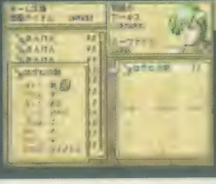


▲プラムはのちに「おどる」のスキルを覚える、貴重な戦力だ。

INTERVAL MAP2～3

1万ゴールドを入手したら、まず何を買うべきか?

マップ３までに購入すべき武器は、トーラス村のハンマー、ヴェルジェのはがねの剣、てやりといったところ。特に、非力なリュナンやサーシャなどにははがねの剣を優先的に装備させたい。また、参考までに武器の系統ごとの特徴を右の一覧表で解説しておこう。



通常武器も使い込めば……?

◀すべての武器は、50人以上撃破すると必殺の値にボーナスがつくか、呪われてしまう。うまくボーナスをつけられれば、てつのやりや斧でも、相当使える武器に育つ。

独断と偏見による武器系統評価

剣	最も一般的な武器。さまざまな兵種に対して特効を持つものがそろっているのが特徴。また、持ち主の魔力によって威力が変化するサンダーソードなどは、ペガサスナイトなどに装備させると戦果が期待できる。
槍	他の武器に比べて明らかに性能が優れている。ほそみのやりとてつのやりは、終盤まで使うことが可能だ。特に、てつのやりは、使用回数も多いので所持金の少ない序盤には重宝する。
斧	威力は槍と同レベルなのに、命中値が極めて低く、重さも相当なもの。性能だけ比べると他の武器にはかなわないが、てつの斧は店で買える武器の中で最も使用回数が多く、コストパフォーマンスが高い。
弓	重さは剣と槍の中間に位置し、命中値と威力は剣と同等。ただ、この武器は遠距離武器を持たない敵に対して一方的に攻撃できる、ということが最大のメリット。それほど性能面を気にする必要はない。
魔法 杖	攻撃魔法の中では、最も重量が軽い風属性のものが使いやすい。回復魔法は種類がないので選択の余地はないのだが、とおいやしの杖は入手できる数が少なく、値段も高い。ここぞというときにだけ使用すること。

Extra 攻略情報
最初の４人の選択でリーを選んだ場合、マップ２～３の間にリーがプラムにまもりの杖を渡すイベントが発生する。この杖は味方キャラに使用すると相手から受けるダメージが半減するというスグレもの。このイベント後、お互いに支援効果も発生する。

MAP3

敵騎馬隊の突撃を、陣形を組んで防ごう

遭遇戦(ソラの港)

EVENT UNIT
なし

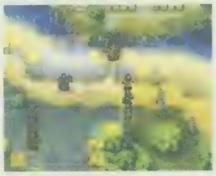
マーロン伯の助力を得て、ウエルト城の解放へ向かうリュナン。その行く手にコッダの私兵が立ちはだかる。

Point 1 ●騎馬隊を跳ね橋付近で迎撃

騎馬が砂浜に侵入できないことを利用して、HPと守備力の高いユニットを中心に防御ラインを形成する。サーシャやリュナンの支援効果も利用したいところだが、てやりを持っている敵やボウライダーもいるので、あまり前には出しすぎないようにしよう。敵の最初の攻撃をしのいだら、ラインを保ったまま、敵の数を減らしていこう。

Point 2 ●馬賊の行く手をふさぐ

騎馬隊を退けた頃には、敵増援の馬賊が接近しているはず。馬賊は北の港町を破壊することを目標としているため、リュナン軍に攻撃を仕掛けてくることはない。跳ね橋の前にユニットを配置して進路を断ってしまえば、絶好の経験値稼ぎのカモとなるのだ。パラメータが低く、あまり前線に出せないサーシャなど、成長が遅れているキャラでとどめをさすようにしよう。



◀敵の移動範囲を計算して行動する。

基礎情報

■マップの属性：平地　■出撃ユニット数：10
■勝利条件:敵ぜんめつ　■敵の初期配置数:10体　■敵戦闘力:728
■敵増援：騎馬系（馬賊）×4がターン2終了時に出現
■ボス：エリッツ（入手：なし）

MAP DATA

戦略：跳ね橋付近で敵を迎撃する。

イベント&アイテム：あ=ナイトのあかし、い=再移動の書、う=スーパーブルフ、え=LUKプラス、お=てつのやり（必殺+1）、か=ナルサスと会う（リュナン）

武器屋	たんけん(460G)、ほそみのやり(500G)、ておの(600G)、てゆみ(500G)、いやしの杖(2200G)
道具屋	やくそう(1200G) かわのたて(2000G)

Expert Guide 編成の方針

このマップからマップ開始時に出撃させるメンバーを編成することになる。単純に育てたいメンバーを選んでもいいが、出撃ユニットの組み合わせしだいでイベントが発生することもある。このマップでは、ラフィン×サーシャ、ケイト×サーシャ、クライス×アーキス×エステル、プラム×バーツ、ジュリア×ガロの組み合わせで、会話イベントが挿入されるので試してみよう。

▲左で紹介した組み合わせをすべて満たす編成をしよう。

MAP4

ロジャーを避けつつ拠点制圧を目指せ

悲しき戦士たち(グラムの森)

EVENT UNIT

ウエルト城への通り道、グラムの森。この地を守る勇将ロジャーは悲壮な覚悟でリュナン軍の前を立ちふさぐ。

Point 1 ●サーシャの移動の安全を確保

マップ左にあるあの民家は、サーシャで訪れるとラケルが仲間に加わる。しかし、西南にいる盗賊が、この民家を破壊しに移動してくるのだ。これを防ぐには、移動力と戦闘能力の高いラフィンを向かわせるとよい。サーシャの進行方向にいる弓兵はアーキスやクライスで撃破して、彼女が攻撃を受けないよう最大限の注意をしよう。

Point 2 ●ロジャーを女性キャラで囲む

ターン5終了時から、ロジャーとメルが行動を開始する。その頃ちょうど、マップ中央付近でジュリアとヴェガが接触できるようになるが、彼を仲間にするとジュリアのHPは1になってしまう。そのため周辺の敵を倒しておくか、エンテですぐに回復できるようにしよう。ロジャーは女性ユニットを攻撃してこないので、女性キャラで囲んでしまえば動きを封じられる。

◀メルも攻撃してこないので、これで絶対安全。

基礎情報

■マップの属性：森林　■出撃ユニット数：10
■勝利条件：敵拠点の制圧
■敵の初期配置数：12体　■敵戦闘力：889
■ボス：ロジャー（入手：なし）

MAP DATA

戦略：部隊を2手に分ける。西の民家には、ラフィン&サーシャ+数人を、リュナンは残りの女性キャラと森を通り、南西の拠点を目指す（いの民家にはマーテルを派遣）。ロジャーとメルは決して倒さないように。

イベント&アイテム：あ=ラケルが仲間に（サーシャ）／てゆみ（必殺+30、ルカ）い=とおいやしの杖

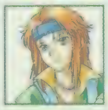
●会話

キャラクター	内　容
サーシャ×マーテル	双方に支援効果がつく
ジュリア×ヴェガ	ヴェガが仲間になる

仲間になるキャラ

マーテル（ペガサスナイト）…………P.16へ

マップ開始時に仲間になる。序盤は貴重な飛系ユニットとして活躍するが、上級職へのクラスチェンジアイテムが少ないため後半も主力になるかはプレイヤーの選択しだい。



ラケル（ボウマスター）…………P.16へ

マップ左上の民家をサーシャで訪れると仲間に加わる。敵にトドメを刺せないという特性があるが、逆に弱いユニットを育てたいときには、極めて重宝することになる。

ヴェガ（けんし）…………P.17へ

ジュリアで会話するか、戦闘すると仲間に加わる。シュラムの死神の異名を持ち、強力な魔剣を操る。このマップでは反撃でロジャーを殺してしまわないように注意したい。

Extra 攻略情報

マップ3でナルサスと出会うイベントは、この時点ではメリットがないように見える。しかし、ここで出会っておかないと、後にメルやロジャーを仲間に加えることができなくなる。このように、後の展開に影響を及ぼす連鎖的なイベントも存在するのだ。

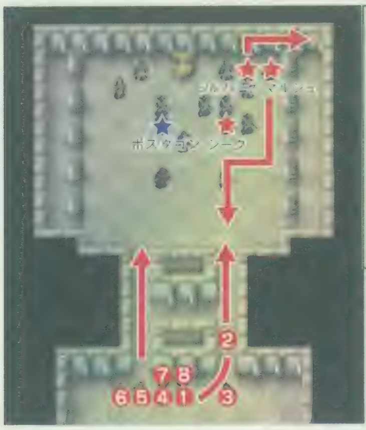
MAP5

最強の暗黒の剣士がリュナン軍に加わる!!

伝説の彼方に（マルス神殿）

EVENT UNIT
なし

マーテルの伝令を受け、マルス神殿に立ち寄ることにしたリュナン。だが、神殿はガーゼル教国の侵攻を受けていた。



基礎情報

■マップの属性：城内　■出撃ユニット数：8
■敵の初期配置数：10　■敵戦闘力：940
■勝利条件：敵ぜんめつ　■敵増援：なし
■ボス：ダゴン（入手:なし）

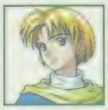
●会話

キャラクター	内　容
リュナン×ジーク	ジークが仲間になる
エンテ×マルジュ	マルジュが仲間になる

MAP DATA

戦略：マルス神殿の敵魔道士がほとんどいなくなるまで傍観し、残った敵を本隊で倒す。得られる経験値は少なくなるが、敵の魔法攻撃は強烈で、集中攻撃を受けるとやられる危険性があるためだ。また城内マップのため、騎馬系&飛系ユニットは馬やペガサスから降りて戦わなければならない点も注意。積極策をとる場合は、リュナンでジークをすぐに仲間にして、彼を軸に攻撃を組み立てればOK。

仲間になるキャラ



マルジュ（まどうし）……………P.17へ

エンテと会話すると仲間に加わる。風属性の魔法を得意としており、マップクリア後、彼専用の強力な魔法を得る。

ジーク（ダークナイト）…………P.17へ

リュナンと会話すると仲間に加わる。スキルの充実ぶりと能力値の上昇率は強烈。文句なしに序盤の最強キャラ。

Point 1 ●戦士、剣士を中心に編成

ゲーム中の初の城内マップで、騎馬&飛系はすべて降りて戦うことになる。また、クラスによっては徒歩だと槍が使用できなくなるため、大きく戦闘力が低下してしまう。このマップでは、ヴェガやラフィン、ラケル、仲間になるジークを前線において戦っていこう。

◀ラフィンは徒歩でも槍が使える強みがある。

Point 2 ●奇数ターンに突撃!

ダゴンが使うブラックホールは、攻撃範囲が複数のエリアにわたる特殊な武器。ただし、偶数ターンにしか使用できず、反撃に使用することもできないという弱点もある。偶数ターンに敵の攻撃範囲ぎりぎりの場所まで移動し、奇数ターン時に距離を詰めて攻撃すればOKだ。

◀距離を詰めれば、あとは攻撃し放題。

MAP6

3つに分割される部隊の戦力配分に注意しよう

渡河作戦（ウエルト大橋）

EVENT UNIT

サーシャ

固い守りのウエルト大橋に対し、オイゲンの策で部隊を分けたリュナン。だが、背後にはコッダ軍の伏兵が迫っていた。

MAP DATA

戦略：東西の中洲にエース級ユニットを配置。このとき東側の中洲にサーシャを配置すれば、メルとサーシャのイベント→ノートンを仲間にする流れがスムーズに行える。この時点でサーシャをペガサスナイトに転職させるかは好みで。

イベント&アイテム：マップ3でリュナンがナルサスと出会っていれば、2ターン目、メルが味方援軍に登場。

基礎情報

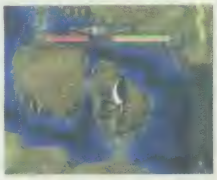
■マップの属性：平地　■出撃ユニット数：12
■勝利条件：敵ぜんめつ　■敵の初期配置数：22体
■敵戦闘力：1708　■敵増援：アーマー系×1歩兵系×3　歩兵系（弓）×3が3ターン目に出現
■ボス：ドメス（入手：なし）

●会話

キャラクター	内　容
リュナン×メル	会話イベント
サーシャ×メル	天馬の笛を入手する
マルジュ×メル	会話イベント
サーシャ×ノートン	ノートンが仲間になる

Point 1 ●中洲の敵を速攻で撃破する

ウッドシューターを撃破するため、左右の中洲に部隊を分けて配置することになる。ただし、中洲の地形は荒地なのでクライス、アーキスは馬から降りて戦わなければならない（ジークは普通に移動可能）。中洲では歩兵系＋ジークやラフィンなどのユニットを中心にして戦おう。



◀ジークの移動力と行動力がリュナン軍を救う

Point 2 ●敵の増援を左に引きつける

3ターン目の開始時、ノートンが指揮する敵増援が登場する。ここでのポイントは、ノートンの移動力が他のユニットより低いということ。リュナン隊との距離があるほど孤立しやすくなるのだ。リュナン隊をあらかじめマップ左に待機させておいて敵を引きつけ、ノートンが後方に置き去りにされたところで、増援を全滅。最後に、サーシャとノートンを会話させて仲間に加えよう。

▲ノートンの攻撃が届かないような場所で増援を各個撃破していこう。

仲間になるキャラ

メル（トルバドール）……………………………P.17へ

2ターン目に仲間に加わる。騎馬系のユニットで、回復魔法も使いこなす。魔力の成長率が高いので、サンダーソードを装備させると攻撃でも活躍できる。

ノートン（アーマーナイト）………………………P.18へ

サーシャで会話すると仲間に加わる。リュナン軍初のアーマーナイトで、高い守備力を誇っている。序盤から中盤にかけ、防御ラインを形成するのに必要なキャラ。

Extra 攻略情報

戦場で敵のパラメータ画面をチェックしたときに、敵に顔グラフフィックや通り名があったら、そのユニットは自軍に加わってくれる可能性が高い（当然例外はある）。イベント中のメッセージをよく読んで、説得できそうなユニットを出陣させるなど工夫しよう。

MAP7

闘技場で資金稼ぎと主要キャラの強化を行おう

王都解放（ウエルト王宮）

ついにウエルト王宮までたどりついたリュナン。内乱の元凶であるコッダを討つべく城内に突入する。

基本情報
■マップの属性：城砦　■出撃可能ユニット数：12
■勝利条件：敵拠点の制圧　■敵の初期配置数：13体
■敵戦闘力：1294　■敵増援：マップ4でロジャーを倒していなければ、ロジャーと騎馬系×4、騎馬系（弓）×2が10ターン目の開始時に出現　■ボス：ベロム（入手：ソードブレイカー）

MAP DATA

戦略：バーツは城壁の外に配置し、内部には主力級のユニットが多くなるように編成。門を破壊してリュナンたちの本隊を招き入れる。敵の数が少ないので、突っ込みすぎて、敵増援の集中攻撃を食らわないように。

イベント&アイテム：あ＝アーマーキラー、い＝はしのカギ、う＝剣闘士のスキル

ショップ：使い勝手のいいピラムと、資金に余裕があればリペアハンマーも買っておこう。

武器屋	てつの剣（1000G）、はがねの剣（1500G）、はがねのやり（1800G）、ピラム（1500G）、はがねの斧（1560G）、ボウガン（1320G）、サンダー（2400G）、いやしの杖（2200G）
道具屋	いやしのかじつ（2100G）、リペアハンマー（8000G）、てつのたて（4000G）

●会話

キャラクター	内　容
バーツ×トムス	トムスが仲間になる
メル×ロジャー	ロジャーが仲間になる

Point1●街の内部に主力を送り込む

マップ6に続いて部隊が分割されるが、敵の数が少なく、進行ルートも狭いのでほとんど脅威にはならない。拠点付近の敵が闘技場のほうに移動してくるが、ジークやノートンなどを壁にすればあっさり撃退することができる。その間に、残ったキャラでⒶの門を攻撃し、リュナンたち本隊を街の内部に引き入れる。門の付近にいる敵はアーマー系が多いので、ハンマーやアーマーキラーで対応しよう。

▲闘技場付近で防御ライン線を築き、遠距離攻撃でとどめを刺す。

ペガサスナイトをフル活用！

このマップで真っ先に倒さなければならないのは、南西の森にいる神官。苦労して減らしたウッドシューターなどのHPを、あっさりとおいやしの杖で回復させてしまうのだ。マーテルかサーシャの飛系ユニットを街内部の部隊に配置しておき、ターンが始まったら、すぐに神官を倒しに移動させよう。

▲できるなら、とおいやしの杖を1回も使わせずに倒したいところ。

Point2●壁を作って増援の足を止める

10ターン目にはマップ南西からロジャー率いる援軍が登場する。ロジャーはアーマーキラーを持っているので、ノートンを壁にすることはできない。その時点で最も能力が高いユニット（おそらくジーク）を、防御ラインの門のところに待機させ、敵の進軍を防ごう。

◀飛び道具と飛系のユニットで敵の数を減らす。

仲間になるキャラ

トムス（ウッドシューター）……P.18へ

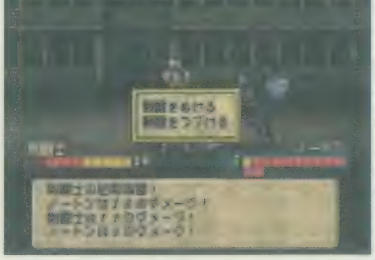
バーツで話しかけると仲間に加わる。守備力の初期値はノートンを上回るほど。このマップに登場する敵の攻撃は、ほとんど弾いてしまう。だが、成長率は低いので、中盤以降の活躍はあまり期待できない。

ロジャー（パラディン）……P.18へ

マップ4でロジャーを倒さずにクリアしていれば、メルで話しかけると仲間に加わる。最初から能力値が高く、スキルも悪くはないのだが、再移動を覚えさせないと、若干使いづらいところがある。

Expert Guide 闘技場初登場。戦力を整えるチャンス!!

このマップで闘技場が初めて登場する。闘技場で敗北するとユニットは死亡するという大きなリスクはあるが、当面の資金不足を補うため、ここでできるだけ賞金を稼いでおきたいところ。この段階で、安心して闘技場に送り出せるキャラは、ジーク、ラケルの2人。また、プレイヤーの育て方しだいでは、ラフィン、ヴェガ、ナロンあたりでも問題ないだろう。きおくの杖を使って、必ずセーブしておくこと。



◀途中で危ないと思ったら、即座に×ボタンで戦闘から離脱！　闘技場の鉄則だ。

①支援効果、スキル、アイテム、すべてを活用する

闘技場に入るユニットは、通常の戦闘と同じように支援効果を受けられる。カリスマのスキルを持つサーシャにランのてかがみを持たせ、闘技場のそばに配置すれば、それだけで10％の支援効果がつくのだ。また、うでは闘技場の戦闘が有利になる剣闘士のスキルが得られる。これは天聖の技を持つヴェガに覚えさせるのがオススメ。回復キャラの手助けなしに戦い続けることもできる。

◀さらに安全を期すならてつのたてを買いたいが、資金的にはつらい。

②同時にシスターもレベルアップ

闘技場で戦い続けていれば、普段あまり前線に出せないシスターを鍛えることも可能。いやしの杖はこのマップで購入できるので、闘技場で戦い終わったユニットが少しでも傷ついたら、杖で回復していこう。

▲HPがわずかしか減っていなくても、回復魔法を使って経験値を得よう。

Extra 攻略情報　部隊分割のポイント1。きおくの杖はどちらの部隊に送るべきだろうか。マップの難易度が高いのはリュナン軍。キャラを育成しやすいのはホームズ隊。攻略を楽に進めるのか、闘技場でのミスを減らすか、どちらに重点をおくかはプレイヤーの好みで。

MAP8

海岸沿いに主力を配置し、敵増援に備えよう

聖竜ネウロン（イスラ島）

EVENT UNIT

なし

ホームズたちの拠点、イスラ島に到着したリュナンたちは、カトリが召喚した無数のゾンビと戦うことになる。

基礎情報

■マップの属性：辺境　■出撃ユニット数：10
■勝利条件：拠点を訪れる　■敵の初期配置数：19　■敵戦闘力：898
■敵増援：5〜7ターン目に敵増援1〜3に山賊系×2、山賊系（弓）×1、傭兵系（盗賊）×1ずつ出現、8ターン目、増援4に傭兵系（盗賊系）×2出現、10〜14ターン目、増援5に、ゾンビ×4、グレイスマミー×1出現

MAP DATA

戦略：3ターンに分けて海岸沿いに海賊の援軍が到着するので、部隊を広く海岸線に展開。盗賊を倒したら、マップ全体のゾンビを一掃する。

イベント&アイテム：カトリは2ターン目にドラゴンに変身し、5ターン目まで操作不能になる。宝箱はユニで開けられる。あ=いかづちの盾、い=サンダーソード、う=いやしのしずく、え=てつのたて、お=AGIプラス、か=ナイトのあかし

●会話

キャラクター	内　容
リュナン×ゼノ	会話イベント
カトリ×ゼノ	会話イベント

Point 1●ジークを北側に送り、本隊は海岸に待機

北の宝箱を防御するため、ある程度の強さを持つ騎馬系のユニットを1〜2人移動させる。残りは海岸線に沿って広く展開する。また、南東のゾンビ対策に、あらかじめラケルを周辺の森に移動させておこう。

Point 2●盗賊を最優先で倒していく

このマップでは宝箱を盗賊に取られないように気をつけなければならない。中でも、5ターン目の増援で登場する左下の盗賊2人は見のがしやすい、飛系と騎馬系ユニットを配置して、出現すると同時に囲んでしまおう。

◀盗賊対策として2、3ユニット残しておこう。

仲間になるキャラ

ホームズ（ボウヒーロー）……P.18へ

私掠艦隊の若き指揮官。マップ11から彼の部隊を指揮して大陸を旅することになる。

ユニ（とうぞく）……P.19へ

マップ8開始時に仲間に加わる。このマップでは宝箱の回収に走り回ることになる。

カトリ（シスター）……P.19へ

マップ8開始時に仲間に加わる。ドラゴンに変身することもできる特殊なユニット。

シゲン（けんし）……P.21へ

マップ10終了時に仲間に加わる。ヴェガに匹敵する実力の持ち主。専用武器もある。

ゼノ（せんし）……P.19へ

マップ8開始時に仲間に加わる。成長率が非常に高い、将来有望なユニット。

メリエル（まどうし）……P.20へ

マップ8終了時に仲間に加わる。大魔道士の娘で、強力な専用魔法を受け継いでいる。

INTERVAL MAP8〜9

リュナン軍とホームズ隊、キャラの割り振りについて

マップ8が終了すると、部隊を2つに分割することになる。1度ユニットを分割すると、しばらくは再編成できない（次回編成はマップ23）。また、ユニットによっては、どちらか一方の部隊に配属しないとイベントが起きないケースもあるのだ。右の表で、どのユニットをどちらの部隊に配属すべきかまとめたので目を通しておこう。また、ユニットの分割と同時に、アイテムと資金も両部隊に分配することになる。とくに大事なアイテムは、きおくの杖やとおいやしの杖。クラスチェンジアイテムは誰に使うかを考えて振り分けよう。

編成できない固定キャラ	
リュナン軍	リュナン
	エンテ
ホームズ隊	ホームズ
	カトリ

	キャラ名	編成に関するキャラ別一口アドバイス	オススメ所属部隊
イベントを重視する	ラフィン	もともと上級職だが、マップ10終了後イベントでドラゴンナイトにクラスチェンジできる	リュナン軍
	フラム	マップ10で誘拐イベントを発生させると、マップ14で「おどる」のスキルを習得できる	リュナン軍
	マルジュ	詳しく明かせないが、後に極めて強力なアイテムを入手できる	リュナン軍
	ヴェガ	ホームズ隊に配属していると、シゲンとのイベントが起き、新たに支援効果がつく	ホームズ隊
	ロジャー	メルと一緒にホームズ隊に配属していると、マップ11でまりょくの杖を入手できる	ホームズ隊
	メル	同上	ホームズ隊
戦力のバランスを考える	ラケル	ラケルで敵のHPを削り、他のキャラがトドメを刺す。この戦法で非力なユニットを育てよう	リュナン軍
	ジーク	あまり頼りすぎると他のキャラが成長しないが、駒不足のリュナン軍には必要不可欠	リュナン軍
	ケイト	ジークの支援効果を活かすための配属。弓系が少ない部隊に配属させてもOK	リュナン軍
	ジュリア	ヴェガをホームズ隊に配属すると、剣士不足となるためリュナン軍をサポートする	リュナン軍
	サーシャ	ホームズ隊ならイベントが発生し、リュナン軍なら後にパラメータがアップする	リュナン軍
	マーテル	マップ15の攻略が少し楽になる。必ずサーシャと分けて配属することが重要	ホームズ隊
	ゼノ	初期レベルが低いので、ホームズ隊に配属してレベルを上げる	ホームズ隊
	ユニ	同上	ホームズ隊
	クライス	どの程度成長しているかにもよるが、レベルアップしていなければホームズ隊で鍛える	ホームズ隊
	アーキス	同上。クライスとペアにすると、ホームズ隊でイベントも起こるぞ	ホームズ隊
	バーツ	斧を使えるユニットが少ないほうへ配属する	ホームズ隊
その他	ガロ	同じ斧使いである。バーツと分けて配属する	−
	エステル	どちらの軍でも支障ないが、支援効果を活かすならラフィンと組ませたい	−
	ノートン	移動力が低く、戦闘中に成長させることが難しいので、本気で鍛えるならホームズ隊へ	−
	トムス	同上	−
	リー	成長率が低く、レベルを上げてもうまみがないので、リュナン軍で働いてもらう	−
	エゼキエル	ヴェルジェでイベントが発生するので、必ず見ておこう	−
	ルカ	弓使いが少ないほうの部隊に配属する	−
	ナロン	レベルが高ければリュナン軍へ、低ければホームズ隊へ送る	−

電撃オススメ編成例

ここで紹介する編成は、どちらかの部隊でしか発生しないイベントを見ることを重視したもの。ホームズ隊で起きるイベントのほうが種類が多いため、リュナン軍のメンバーが不足気味になってしまうが、ラフィン、ジーク、ラケルという強力なユニットもいるので問題はない。

リュナン軍

ラフィン、フラム、ラケル、ジーク、ケイト、ジュリア、エステル、ガロ、リー、ナロン、マルジュ、サーシャ

いささか頼りなく見える陣容だが、途中で新しい仲間も加わるので、それほど心配はいらない。

ホームズ隊

ヴェガ、ロジャー、メル、ゼノ、ユニ、クライス、アーキス、バーツ、ノートン、トムス、エゼキエル、ルカ、マーテル

ゼノやユニはぜひ鍛えたい。フリー遭遇戦を使えば簡単に育てられる。

Extra 攻略情報

部隊分割のポイント2。後にホームズ隊がフリー移動でウエルト王宮に入るには、ウエルトの人間が部隊にいる必要がある。そのユニットは、サーシャ、ケイト、ラフィン、ノートン、ロジャー、メルの6人。最低1人はホームズ隊に編成しておこう。

MAP9

広大な砂漠を舞台に帝国軍との死闘が始まる

二つの道（セネー海岸）

EVENT UNIT
なし

ホームズたちと別れ、祖国への進軍を開始したリュナン公子。自軍を分断された不利な状況で、帝国軍を打ち破れるか!?

基礎情報
■マップの属性：平地　■出撃ユニット数：12　■勝利条件：敵拠点の制圧　■敵の初期配置数：20体　■敵戦闘力：2056
■敵増援：敵増援1に騎馬系×3と騎馬系（弓）×1がターン5～9に計5回出現、敵増援2に暗黒魔道士×2がターン7に、魔女×2がターン8に出現　■ボス：ダゴン（入手：ヘルファイアー）

MAP DATA

戦略：❶～❺のユニットで防御ラインAを作って時間を稼ぎつつ、❻～⓬の部隊が到着するのを待つ。時間が経つほど、ナルサスの身が危険になるので、合流したら積極的に進軍。増援2に対しては防御ラインBで足止めして後回しに。先に拠点周辺の敵を全滅させ、南下してナルサスを助ける。

イベント&アイテム：ナルサスはリュナンで話し掛けると仲間に。㋐=ナルサスまたはユニ（盗賊ユニット）を待機させてギルドのカギを入手し、㊙の民家を訪れると秘密の店を利用できる。

ショップ：とおいやしの杖が足りない場合は、2本程度補充する。さらに資金に余裕があれば、サンダーソードも数本購入しておきたい。

秘密の店	サンダーソード（3450G）、ソードブレイカー（2400G）、マンゴーシュ（2520G）、とおいやしの杖（4500G）

●会話

キャラクター	内　容
リュナン×ナルサス	ナルサスが仲間になる

Point1 ●森の地形効果を利用して戦おう

戦闘開始と同時に敵部隊が、マップ北西の味方本隊を狙って進軍してくる。分断された戦力でまともに戦うのは不利なので、地形効果の高い森をベースに防御ラインAを作る。時間を稼ぎながら砂漠に配置された味方部隊の到着を待ち、合流してから一気に全滅させよう。あらかじめ砂漠側（❻～⓬）に移動力の高い歩兵系のユニットを配置すれば、合流までの時間を短縮できる。また、守備力の高いアーマーナイト対策として、本隊の誰かにアーマーキラーを持たせておこう。

▶騎兵は馬に乗ったままでは砂漠に侵入できないので、降ろして移動させよう。

Point2 ●敵の増援部隊からナルサスを守れ

砂漠で孤立しているナルサスは、出現位置から動かない。初期配置の敵は基本的に彼を無視するが、ターン6に敵増援2に登場する暗黒神官は、一直線にナルサスを狙ってくる（ターン8～9で接触）。彼らは恐怖のHP吸収魔法・ジャヌーラを使う強敵なので、ナルサス1人だけではひとたまりもない。魔法防御力の高いペガサスナイトを急行させて支援しつつ、とおいやしの杖で回復させよう。できるだけ早く、ナルサスを仲間にして安全な場所まで避難させること。

▶ナルサスが攻撃を受けると、運が良くても数ターンしかもたないので要注意!!

Point3 ●道をふさげば騎馬隊は楽勝

▶盾役にはノートンが最適。守備力が14以上あれば、まったくダメージを受けない。

ターン4以降に登場する敵の援軍1は、防衛ラインBに守備の高いユニットを置いて道をふさぐと、大渋滞を起こして1人ずつしか攻撃できなくなる。彼らをここで足止めしておいて、残りの部隊で敵拠点周辺の敵を一掃。そのあとでゆっくり対処すれば楽勝だ。

Point4 ●ダゴンと戦うタイミング

▶おとりを3マス目に配置して、ダゴンがブラックホールを使うのを待とう。

敵数が激減するか、拠点上のケイモスを攻撃すると、イベントが発生して暗黒司祭ダゴンが登場する。ダゴンは偶数ターンに広範囲への攻撃魔法ブラックホール（射程2～3）を使ってくるが、その場合は次のターンに反撃できなくなる。この隙に集中攻撃しよう!!

仲間になるキャラ

ナルサス（とうぞく）……P.20へ

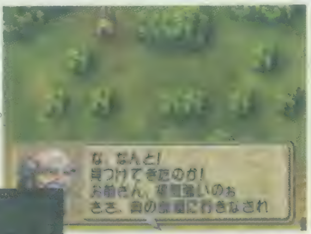
リュナンで話し掛けると仲間になる。ただし、このマップをクリアした直後にメンバーから外れるので、使えるのはこの面のみ。拠点を制圧する前に必要なアイテムを外しておこう（コラム参照）。

Expert Guide ギルドのカギとナルサスの脱走

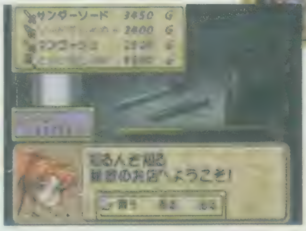
マップ北西の民家で聞ける情報どおり、盗賊のナルサス（またはユニ）を㋐のポイント（ナルサスの出現位置の2マス右）に移動させると、ギルドのカギが入手できる。このアイテムをユニットに持たせて同じ北西の民家を訪ねると、強力な武器や魔法を売っている秘密の店を利用できるぞ。秘密の店はこれ以降のマップにも登場するので、怪しい民家があったらギルドのカギを持って訪ねてみよう。ちなみにナルサスは、クリア後のイベントでリュナン軍から脱走してしまう。その際、彼が装備しているアイテムと、総資金の1／2を持ち逃げしてしまうのだ!!　武器類はそのままでもかまわないが、ギルドのカギは、クリアする前に必ずほかのユニットに渡しておこう。

▶ギルドのカギが落ちているのは、ナルサスの居る位置から右に2マスのポイントだ。

秘密の店発見



▶マップ北西の民家が秘密のお店。このマップに限らず、秘密の店は見つけにくい場所にある場合が多いので、見逃さないように注意。



リュナンで秘密の店に入ろう

◀ギルドのカギは使用回数が5回と決まっている。そのため、秘密の店には、アイテムバンクが利用できるリュナンがオススメ。これで数を気にしないで買い物できる。

Extra 攻略情報
マップ9をクリアするときには、必ずきんかのふくろを3～4つ残しておくこと。これは次のマップ10で飛竜の笛（10000G）を購入するためだ。ナルサスの持ち逃げイベントで資金が半分になっても、きんかのふくろなら安全だ。

MAP10

リュナン編の序盤の山場・セネー攻略戦!!

自由と正義（自由都市セネー）

EVENT UNIT

自由都市セネーを舞台に、解放軍と帝国軍、そしてセネーの傭兵部隊が対峙する。三つ巴の戦いの行方は!?

基礎情報

■マップの属性：草原　■出撃ユニット数：12
■勝利条件：敵拠点の制圧　■敵初期配置数：29体
■敵戦闘力：2545 ■敵増援：なし ■ボス：パブロフ(入手：なし)

MAP DATA

戦略：敵軍は、それぞれの攻撃範囲に入ると部隊ごとに動き始める。うかつに進んで複数の部隊を相手にしないように注意。

イベント&アイテム：Ⓐ＝民家にプラムが入ると誘拐イベントが発生　Ⓘ＝１万Gで、クラスチェンジアイテムの飛竜の笛が購入可能だ。

武器屋	はがねの大剣（2500G）、シミター（660G）、ハチェット（2560G）、てつの弓（1200G）、はがねの弓（2000G）、ファイアー（2400G）、ウインド（2640G）、いやしの杖（2200G）
道具屋	やくそう（1200G）、いやしのかじつ（2100G）、かわのたて（2000G）、てつのたて（4000G）

●会話

キャラクター	内容
ラフィン×シャロン	シャロンが仲間になる
シャロン×ビルフォード	ビルフォードが仲間になる

Point1 ●ラフィンを先頭に街に突入！

３つ存在する敵勢力のうち、まずは街の敵Ⓐを片付ける。ラフィンがいればシャロンとビルフォードをその場で仲間にできるので、残りの部隊を始末しよう。ただし、傭兵たちは高性能な武器を装備しているので、思わぬ反撃を食らわないように!!

◀マスタースピアなどの強力な武器が脅威。盗賊で盗む手も。

Point2 ●プラムを酒場に連れて行こう

敵Ⓐを倒したら、プラムをⒶの宿屋に連れて行き、誘拐イベントを発生させる。１度仲間から外れてしまうが、踊り子になってマップ14で再登場するぞ。また、Ⓘの民家で飛竜の笛を購入するのも忘れずに。きんかのふくろの売りどきはここだ。

◀涙を飲んでプラムを誘拐させ、踊り子になってもらおう。

Point3 ●ミンツを見送ってから行動開始

草原に布陣する敵Ⓒとは、無理に戦わなくてもいい。経験値を稼ぎたい場合は、４ターン以上経過後、街の北に防御ラインを作って迎撃しよう。砦の敵Ⓑに対しては、ミンツのレニー救出イベントを見てから進軍を開始する。イベント後に出現するパブロフ以外は弱いので素早く倒して制圧しよう。

◀▲ミンツが砦に入るとイベントが発生し、パブロフが拠点上に出現する。

仲間になるキャラ

シャロン（レディナイト）
……P.20へ

ラフィンで話し掛けると仲間に。また、ラフィンがいない場合も、彼女とビルフォードが生き残った状態で敵の拠点を制圧すれば、自動的に仲間になる。

ビルフォード（アーマーナイト）
……P.20へ

シャロンを仲間にしてから、シャロンで話し掛けると仲間に。また、シャロン同様、２人が生き残った状態で敵の拠点を制圧すると、クリア後に仲間に加わるぞ。

ミンツ（ブラックナイト）
……P.21へ

４ターン目から移動を開始し、砦に到着するとイベントが発生。クリア後に仲間になる。このイベントを見る前に砦の部隊と戦うと、仲間にできなくなるので注意!!

レニー（弓戦士）
……P.21へ

ミンツが砦に到着する前にリュナンが砦を制圧すると、クリア後に仲間になる。ミンツが助けた場合はこのマップで仲間にできないが、のちに再登場するので心配無用。

Expert Guide　レニーをリュナンで救出するには？

このマップで仲間になるミンツとレニー。簡単なのはミンツのみを仲間にするパターンだが、ミンツの砦侵入と同時に拠点を制圧できれば、２人を同時に仲間にできる。砦の部隊の攻撃範囲に入らないよう注意しつつ、リュナンをマップの待機ポイントまで移動させて、一気に制圧してしまおう！

◀▲敵部隊を迂回するようにリュナンを移動させて、ミンツが砦に入った次のターンに制圧しよう。

INTERMAP10〜11

いよいよホームズ編開始 フリー移動を活用しよう！

マップ10をクリアすると、物語はホームズ編に移行する。リュナン編との最大の違いは、フリー移動で自由に各拠点を行き来できること。遭遇戦でレベルを上げるだけでなく、１つ前の町に戻ってアイテムを購入したり、イベントを発生させることが可能だ。ここではマップ11〜16までに発生するイベントを公開するので、忘れずにチェックしておこう！

▶各キャラの意外な関係が発覚するイベントも！

■フリー移動で発生するイベント一覧

場所	必要キャラ	内容
ソラの港	ゼノ+カトリ	会話イベント（ゼノの生い立ちが明らかに）
ヴェルジェ	エゼキエル	エゼキエルの妻・エレットと、妹のレティーナとの会話イベント
ヴェルジェ	クライス+アーキス	エゼキエルの妹・レティーナとクライスの出会い
グラムの森	ホームズ+シゲン+ゼノ	会話イベント（ホームズの過去が一部明かされる）
マルス神殿	メル+ロジャー	★まりょくの杖を入手
ウエルト大橋	ホームズ+サーシャ	戦闘前の会話イベント
ウエルト王宮	サーシャ、ケイト、ラフィン、ほか	[illegible]
マルス神殿	マルジュ	★シルフィードを入手
マールの港	クリシーヌ+ヴェガ	会話イベント（クリシーヌとヴェガの過去の因縁が語られる）
マールの港	ホームズ+クリシーヌ	ヴェガがいない場合：会話イベント（クリシーヌの過去）
マール王宮	ホームズ+ゼノ	会話イベント（ゼノとティーエ王女は似てる？）
セネー海岸	クリシーヌ+シゲン	マール港でのイベントを見ていると、ヴェガ殺しを依頼される
リグリア砦	マーテル+カトリ+フラウ	会話イベント（カトリの正体は？）、支援効果が付く
リグリア砦	リーリエ+ユニ	★ちからの杖を入手

Extra 攻略情報　フリー移動時のウエルト王宮では、新登場のライネル（→P.21）を含む2回目のキャラ選択が発生する。ここでもオススメはナロンかリー。ライネルも悪くないが、彼らと比べると見劣りする。薄幸の美少女・レティーナに会いたい人は、エゼキエルを選ぼう。

MAP11 狭い通路に出現する敵増援部隊に注意!!
レダの魔道士(トーラス洞窟)

EVENT UNIT なし

リュナン軍の留守中にウエルト王国を荒らしまわる山賊たち。彼らの本拠地に攻め込んで、囚われの魔道士を救出せよ!!

基礎情報
■マップの属性：山岳 ■出撃ユニット数：8
■勝利条件：敵ぜんめつ＋アイテムの入手
■敵の初期配置数：13体 ■敵戦闘力：1365
■敵増援：ターン4～6に山賊系×3、傭兵系（弓）×1が計3回出現 ■ボス：ヤーザム（入手：ぎんの剣）

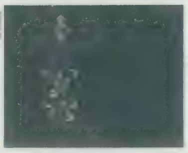
MAP DATA
戦略：孤立しているサムソンが力尽きる前に、本隊を移動させて合流する。ターン4～6に出現する敵の増援部隊に注意したい。
イベント&アイテム：サムソンとエリシャの会話イベントあり。
あ＝宝箱（ゆうしゃのあかし）を入手しないとこのマップはクリアできない。

●会話

キャラクター	内容
サムソン×エリシャ	会話イベント

Point1 ●サムソンは動かすな!!

サムソン1人で周囲の敵を全滅させることは可能だが、やや危険がつきまとう。初期位置から動かさなければ1ターンにつき1回しか攻撃を受けないので、ここはじっと守りに徹して本隊の救援を待とう。


◀ヘタに動かさないほうが生存率が高い

Point2 ●敵の増援対策は?

ターン4～6の計3回、敵の増援が★印のポイントに出現する。通路を移動中に出現されると部隊が分断されて危険なので、可能ならばポイント上にユニットを置いて、出現できないようにしてしまおう。

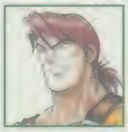
◀出現位置にユニットを待機させよう。

Point2 ●ホームズで壁越しに弓兵を攻撃

ボス周辺の山賊や弓兵は、上の通路にいるユニットを壁越しに攻撃してくる。油断していると大ダメージを受けるので、こちらもホームズやておのを装備した斧戦士で応戦しよう。特に守備力の低い神官系のユニットは、すべての弓兵と敵の増援を倒して通路が安全になるまで、初期位置付近に待機させよう。

▲ホームズやておのを装備したバーツで弓兵をたたけ。

仲間になるキャラ



サムソン(斧戦士) ……P.22へ

サムソンは仲間になった状態で開始する。必殺値の高いシザーアクスを装備しているので、積極的に敵と戦うことも可能だが、回復手段が限られているので無理は禁物。上で紹介した通り、守備に徹して救援を待とう。

エリシャ(まどうし) ……P.22へ

エリシャも最初から仲間になった状態でスタートするが、牢に囚われているので動けない。「カギあけ」のスキルを持った盗賊系のユニットで扉を開けて、自軍に合流させよう。サムソンとの会話イベントも要チェック！

MAP12 敵に囲まれ絶体絶命のアトロムを救出せよ!!
ブラードの少年(マルスの港)

EVENT UNIT なし

イスラ海賊の本拠地をたたくべく、マルスの港にやってきたホームズ隊。港を守る海賊を倒してウエルトの平和を守れ!!

Point1 ●敵中に孤立したアトロムを救い出せ!!

必ず最初にアトロムをホームズ隊のほうに移動させて、敵の集中攻撃を回避すること。同時にホームズ隊も前進させて防御ラインを構築し、戦闘力の低いアトロムの安全を確保しよう。移動力と守備の高いユニットを素早く前面に押し立てて壁にすれば、効率よく戦えるぞ!!

◀次のターンにアトロムが攻撃を受けないように計算して行動しよう。

Point2 ●ボスの待つスケルトンの杖を盗め!!

ターン2の最後に、ボスのドルクが登場する。放っておくとスケルトンを大量に召喚するやっかいな敵だが、直接攻撃できる魔法を持っていないので、盗賊でも安全に戦える。ユニが仲間にいる場合は、スケルトンの杖とおいやしの杖を盗んでおこう。

▲ユニで何度か攻撃すれば、かなりの確率で盗めるぞ!!

仲間になるキャラ

アトロム(戦士) ……P.22へ

この時点のレベルでは、敵と対等に戦えない。ここでは無理せず、あとでじっくり育てよう。

基礎情報
■マップの属性：海川
■出撃ユニット数：12
■勝利条件：敵拠点の制圧
■敵の初期配置数：16体
■敵戦闘力：1418
■敵増援：なし
■ボス：ドルク（入手：なし）

MAP DATA
戦略：最初のターンが重要。まず、アトロムを防御ラインまで下げる。次に中央付近の敵を倒しつつ、移動力の高い騎馬ユニットなどで、拠点付近の敵との壁を作ろう。
ショップ：実用性の高いはがねの斧・弓は、それぞれ斧戦士・弓兵全員に1つずつ持たせたい。資金に余裕があれば、騎兵系ユニットに大ダメージを与えるポールアクスもオススメ。

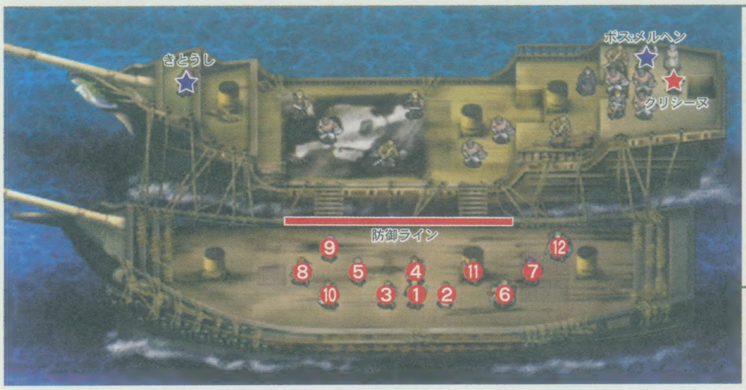
武器屋	てつの斧（880G）、はがねの斧（1560G）、ポールアクス（2200G）、はがねの弓（2000G）
道具屋	やくそう（1200G）、はしのカギ（2000G）

Extra 攻略情報
マップ10終了後から始まる遭遇戦で、敵の種類や配置が不満な場合は、L2＋R2＋セレクト＋スタート同時押しでソフトリセットをかけ「このマップをやりなおす」を選択しよう。やり直すたびに敵の種類や配置が変わるので便利だぞ。

敵船に乗り込んでメルヘンを追い詰めろ!!
セネーの海蛇（セネー海西岸）

EVENT UNIT
なし

アトロムの姉を連れて、海上に逃亡したメルヘン率いる海賊たち。セネー海の覇権をかけて、海獅子と海蛇が激突する!!



基礎情報
■マップの属性：海川　■出撃ユニット数：12
■勝利条件：リーダー（メルヘン）の撃破
■敵の初期配置数：16体　■敵戦闘力：1634
■敵増援：なし　■ボス：メルヘン（入手：なし）

MAP DATA

戦略： 自軍の船に防衛ラインを作り、攻撃してくる敵を一掃する。敵船に渡った時点でクリシーヌが仲間になるイベントが発生するが、その前に敵をある程度倒しておこう。敵ユニットに囲まれて彼女が危険になった場合は、ボスのメルヘンを倒して、素速くマップをクリアしてしまおう。

仲間になるキャラ

クリシーヌ（盗賊剣士）………P.22へ
できれば、彼女が持っている、おまもり2つはそのまま残したい。回復させせつつ、合流までの時間を稼ごう。

メルヘン（とうもく）…………P.23へ
マップ13終了時に自動的に仲間に。メルヘンはここで倒さないと仲間にできない。安心してガンガン攻撃しよう。

Point1 ●敵船に乗り込む前に敵の数を減らす!

クリシーヌは敵船に進入した瞬間に仲間になるので、敵の集中攻撃を受けることになる。救援が遅れると、あっさり死んでしまうのでイベントを発生させるタイミングは慎重に。まずは自軍の船の防御ラインで敵を迎撃し、敵の頭数を減らす。そのあとで全ユニットを右の橋の手前に集結させ同時に突入させて一気に救出しよう。

◀囲まれたクリシーヌが倒される前に救出せよ。

Point2 ●ペガサスナイトでハーピィの杖を入手!

マップ左側の船首にいるきとうしは、ペガサスナイトでなければ攻撃できない。しかも弓を装備したハーピィをランダムで召喚するので、うかつに近づくと危険だ。ただし、倒せば必ずハーピィの杖が入手できるので、余裕があれば倒しておきたい。きとうしは反撃してこないので、接近戦に持ち込めば十分に勝機はあるぞ。

◀ハーピィの弓に注意しつつ一気に攻撃しよう。

Expert Guide 召喚系杖の活用法

召喚系の杖は、種類に応じてさまざまなモンスターが召喚できる。モンスターはコントロールできないが、おとりとして有効だぞ。

◀ユニットの代わりに敵の攻撃を受けてくれる。

イベントが目白押しの注目マップ
勇者ホームズ（オークスの街）

EVENT UNIT

少女に、ならず者退治を依頼されたホームズ隊は、オークスの街で敵軍と激突する。

Point1 ●ホームズかバーツで宿屋を訪れよう!

マップ10でプラムが誘拐された場合は、あの民家（宿屋）にホームズかバーツで訪ねることで再び仲間にできる。その際、「おどる」のスキルを新たに覚えるので、さっそく活用しよう。

◀どちらで訪ねてもかまわないが、ホームズで助けた場合は支援効果が付くのでオススメ。

踊り子プラムが仲間に
▶味方1人を再行動させる「おどる」を習得。

Expert Guide 宝箱の中身は?

マップクリア時にもらえる宝箱の中身は以下の通り。オススメは②、⑰、㉓。あと2つは、好みで選ぼう。

	宝箱の中身		宝箱の中身
①	きんかのふくろ	⑮	きんかのふくろ
②	せいじゃのあかし	⑯	POWプラス
③	MAGプラス	⑰	ナイトのあかし
④	きんかのふくろ	⑱	AGIプラス
⑤	アーマーキラー	⑲	SKLプラス
⑥	リピータボウ	⑳	きんかのふくろ
⑦	DEFプラス	㉑	きんかのふくろ
⑧	きんかのふくろ	㉒	きんかのふくろ
⑨	とおいやしの杖	㉓	ゆうしゃのあかし
⑩	きんかのふくろ	㉔	★エリクサー
⑪	WLVプラス	㉕	はがねのたて
⑫	きんかのふくろ	㉖	きんかのふくろ
⑬	まほうのたて	㉗	ヘルファイアー
⑭	LUKプラス	㉘	MHPプラス

基礎情報
■マップの属性：城砦
■出撃ユニット数：12
■勝利条件：敵拠点の制圧
■敵の初期配置数：23体
■敵戦闘力：1940
■敵増援：なし
■ボス：ならずもの（入手：なし）

MAP DATA

戦略： ほとんどの敵は攻撃範囲に入らないと移動してこないので、順番に各個撃破していこう。

アイテム&イベント： あ＝リペアハンマー　い＝スーパーブルフ　う＝ゆうしゃのあかし　え＝呪いの解除＋部隊の誰かのLuk＋1　お＝ホームズかバーツで訪れるとマップ10で誘拐されたプラムが再び仲間に（ホームズで助けた場合のみ支援効果が追加）

武器屋	エストック（1320G）、アーマーキラー（2200G）、ピラム（1500G）、ブリザード（3000G）、いやしのの杖（2200G）
道具屋	まほうのたて（8000G）、とびらのカギ（500G）

Extra 攻略情報
マップ13のイベントで行方不明になるレネ。いかにも仲間になりそうな彼女だけに、なんとか助けたいが…。結論から言えば絶対にムリ。障害物が巧妙に配置されていて、移動力の高いペガサスナイトを飛び込ませても、1ターンではメルヘンまで届かないのだ。

MAP15

勘違い2人組の攻撃をいかにかわすか!?

オアシスの街(ブラード)

EVENT UNIT

オアシスの街に立ち寄ったホームズ隊を、盗賊と勘違いしたフラウたちが襲撃する。はたしてその結末は!?

基礎情報

■マップの属性:草原
■出撃ユニット数:10
■勝利条件:拠点を訪ねる
■敵の初期配置数:2体(フラウとサン)
■敵戦闘力:171
■敵増援:なし

MAP DATA

戦略: 移動力の高いフラウとサンの攻撃に注意しつつ、拠点を訪れればOK。

イベント&アイテム: ㋐=アトロムで訪れるとリーリエが仲間に、それ以外の場合は3000Gの寄付を要求される。㋑=表裏ギャンブル(1000G賭ける)。㋒=エストックと銀の盾を持っていくとシールドソードに。㋓=プラムで訪ねるとランの話が聞ける ㊙はこの時点では利用不可※フリー移動時に訪れた場合は、㊪に入ることでワールドマップに戻れる

●会話

キャラクター	内　容
マーテル×フラウ	フラウが仲間に
フラウ×サン	サンが仲間に

武器屋	シミター(660G)、シャムシール(2800G)、キルブレード(2880G)、ピラム(1500G)、ポールアクス(2200G)、シザーアクス(2000G)、リピータボウ(1600G)

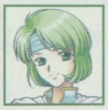
※オアシスの街、有料スキル訓練所(7000G)㋔=草原の戦士、㋕=森の戦士、㋖=辺境の戦士、㋗=海の戦士、㋘=城の戦士、㋙=剣闘士、㋚=山の戦士、㋛=破邪

Point1●敵が1体も登場しない

このマップに登場する敵はフラウとサンのみ。マーテルがいる場合は、マーテル→フラウ、フラウ→サンと続けて話し掛けて2人を仲間にしよう。マーテルがいない場合は、彼女たちの執拗な攻撃をかわしながら、拠点を訪ねなければならない。こちらは攻撃されても反撃しないので、守備力の低い神官系ユニットを守りつつ拠点を目指そう。もちろん、アトロムで㋐の教会を訪ねるのも忘れないこと。ホームズ、カトリ、アトロムの3人だけの編成にして、カトリを火竜に変身→リーリエを仲間にした直後にクリアでもOKだ。

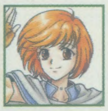
▲姉であるマーテルがいれば、フラウとサンを簡単に仲間にすることができるぞ。

仲間になるキャラ



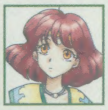
フラウ(ペガサスナイト) ……………………P.23へ

てやりの遠距離攻撃で神官系ユニットを執拗に狙ってくる。マーテルで話し掛けるか、生き残らせたままクリアすると仲間に。間違ってもこちらから攻撃しないこと。



サン(ルークナイト) ……………………P.23へ

マーテルで説得したフラウで話し掛けるか、倒さないでクリアすると仲間に。後者を狙う場合は、盗賊で武器を盗んでしまえば、無力化させることができる。



リーリエ(おどるしんかん) ……………………P.23へ

アトロムで㋐の教会を訪れると仲間にできる。「うたう」のスキルは非常に役立つので(詳しくはP.8を参照)、マメに歌ってレベルを上げれば大活躍してくれるぞ。

MAP16

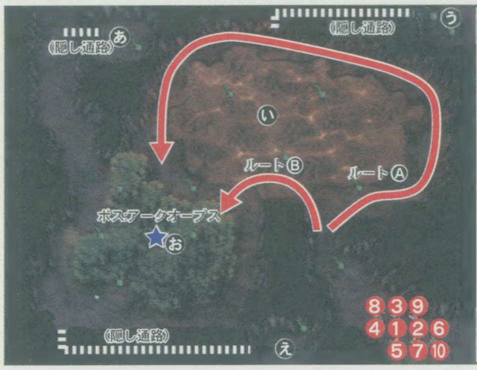
無限に増殖する闇の魔獣たちの親玉をたたけ!!

闇の洞窟(メーメル洞窟)

EVENT UNIT

なし

街の太守レオンハートと会見したホームズは、メーメル洞窟の魔獣討伐を引き受ける。暗い洞窟で彼らを待つモノとは!?



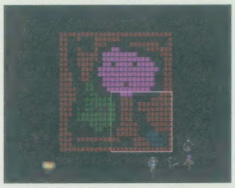
基礎情報

■マップの属性:辺境
■出撃ユニット数:10
■勝利条件:ボス撃破+アイテム入手
■敵の初期配置数:16体　■敵戦闘力:1491
■敵増援:オープス×∞(アークオープスによる召喚、オープスの分裂)
■ボス:アークオープス(入手:ゴッドアハンド)

MAP DATA

戦略: 宝箱は見えない通路を通って回収する。進行ルートは、毒の沼を大きく迂回するルートⒶ、最短距離を突っ切るルートⒷの2通り。堅実に進むならⒶ、短期決戦を挑むならⒷがオススメだ。アークオープスを倒しても1度だけ復活するので要注意(★エリクサーは盗めない)

イベント&アイテム: 宝箱㋐(ゆうしゃのあかし) 宝箱㋑(せいじゃのあかし) 宝箱㋒(ナイトのあかし) 宝箱㋓(ガトリングボウ) 宝箱㋔(リペアの杖)



▲セレクトボタンでマップを開けば隠し通路がわかる。

Point1●2つのルートから選択

ボスまで進むルートは2通り。毒の沼を大きく迂回するルートⒶは、時間はかかるが危険性が少ない。途中で襲ってくるオープスと戦いながら、宝箱を回収しつつじっくり攻略していこう。とりあえずボスを倒してオープスの増殖を止めたい人は、最短距離を進むルートⒷを選ぼう。ただし、毒の沼を移動しながらオープスと戦わなくてはならないうえに、先頭のユニットが沼を出た瞬間に集中攻撃を受けてしまう。確実にオープスを迎撃できるエースユニットがいない場合はルートⒶが無難だ。強力なゴッドアハンドを使ってくるアークオープス戦では、接近戦を挑むと不利。ホームズのロングボウで攻撃すれば、反撃を受けずに倒せるぞ。

▲ルートⒷを進む場合は、オープスの集中攻撃に注意。

Point2●見えない通路をチェック

一見すると宝箱のある部屋には入れないように思えるが、見えない通路が存在する。全体マップや地形表示(通れる場所は洞窟0%と表示)を目印にして、順番に回収しよう。ボスのいる場所に到着する頃には、オープスが分裂を繰り返して倍増するが、1回分裂するごとにHPも半減するので、さほど苦戦はしないはず。ちなみにオープスは回避値が高いので、威力や速さよりも命中値を重視した武器で攻撃しよう。また、身動きの取れない沼の上でオープスに囲まれないよう、宝箱㋑は周囲のオープスを全滅させてから回収する。

▲キャラを近づけて移動範囲を表示させることでも通路は確認できる。

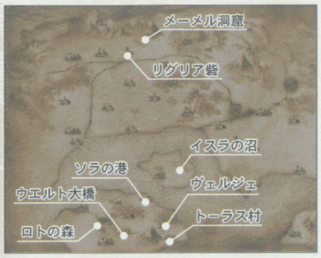
Extra 攻略情報

マップ15のスキル訓練所では、「破邪」と「辺境の戦士」のスキルがオススメ。この直後のマップ16の属性は辺境であるうえに、「破邪」が有効な魔獣(オープス)が出現するためだ。さらに「辺境の戦士」があれば、毒の沼でダメージを受けなくなるので便利だぞ。

フリー移動遭遇バトル

ホームズ編だけのメリット、自由にレベルアップを行うことができるフリー移動の遭遇戦を徹底チェック!!

弱いキャラはここで鍛えろ!! ホームズ編の遭遇戦ポイント



ゲーム中でホームズ自身も語っているように、ホームズ編は貧弱キャラの特訓パートといっても過言ではない。弱すぎて使えないユニットや、成長率は高くてもレベルの低いユニットは、遭遇戦でガンガン鍛えよう。敵の配置や種類が気に入らない場合はソフトリセットでやり直せば変えられるぞ。

経験値なら イスラの沼 ………(MAP11〜16)

ホームズ編のワールドマップ移動時にいつでも行くことができるポイント。毎回ランダムでゾンビとマミーが出現する。特筆すべきはグレイスマミーの経験値の高さで、全モンスター中最弱であるにもかかわらず、倒せば大量の経験値をゲットできる。ホームズ、カトリ+育てたいキャラを1人だけ出撃させ、カトリに回復させつつグレイスマミーを倒していけば、簡単に最大レベルまで引き上げられるぞ。新しい仲間ができたらチャレンジ!

◀こいつを狙え!

◀▲弱いのに経験値が高い不思議なモンスター。超お得!!

アイテムなら メーメル洞窟 ……(MAP16クリア後)

マップ16クリア後に、ブラードに戻らずリグリア砦からすぐにメーメル洞窟に引き返すと、遭遇戦が発生する。しかもこのマップには、必ず宝箱が登場!! 転職アイテムや能力値アップ系のアイテムを含む、貴重なアイテム(欄外参照)が手に入る。繰り返し挑戦して、アイテムを集めよう!!

◀宝箱は毎回2カ所に出現。何回でも挑戦できるので、取り放題だぞ!!

闘技場なら リグリア砦 …(MAP15〜16)

城壁に囲まれた街を舞台に展開される珍しいタイプの遭遇戦。闘技場や民家だけでなく、友軍ユニットまで登場する。城壁外に配置された場合は、左右にある城門を突破(攻撃)して中に入ろう。敵(オープス)を全滅させるとこのマップから出なくてはならないので、闘技場を使う場合は、2〜3体まで敵を減らしたら、ほおっておくようにしよう。

▲オープスを適当にあしらいつつ、闘技場で戦いまくれ!!

MAP DATA

イベント&アイテム:あ=WLVプラスとかわのたてを持っていくとDEFプラスに、い=男キャラが武器屋になれる う=女キャラが道具屋になれる え=辺境の戦士 お=剣闘士 か=山の戦士

! 武器屋、道具屋にする場合は…?

一部の重要キャラを除き、自軍の中から自由に武器屋・道具屋にできる。ただし、かなりの間、そのキャラは自軍に戻ってこなくなるので、どうしてもという場合は戦力外のキャラにしよう。

盗み&強盗プレイのススメ

これをやらなきゃ絶対に損!!

殺す前に盗め!!

キミは「盗む」や「強盗」のスキルを使っているか!? これを駆使すれば、格段に『ティアリングサーガ』が楽しくなるぞ!!

■「盗む」のスキルを持つキャラ:ユニ、クリシーヌ
■「強盗」のスキルを持つキャラ:メルヘン

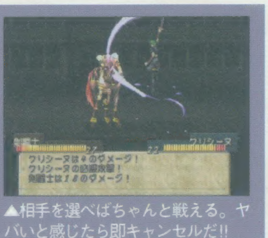
敵ユニットの強力な装備を根こそぎゲット!!

敵の武器を「盗む」ことができれば、そのユニットを無力化できるだけでなく、タダで装備を補充することができる。中にはなかなか手に入らないレアアイテムも存在するので、かなり有効な能力なのだ。倒せば100%アイテムを奪える「強盗」のスキルもすごく役に立つ。彼らが仲間に入ったら、さっそく挑戦しよう。

▲とくにオススメなのが神官系の敵。反撃を受けないので安心して盗めるぞ。

闘技場でも盗みまくれ!

「盗む」のスキルは闘技場でも有効(「強盗」は不可)。盗賊系のユニットは速さが高いので、力が弱くても善戦してくれる。しかも運がよければ敵の武器をゲットできるので、ぜひ挑戦してみよう。マスター系の武器など、貴重な品も存在するぞ。



▲相手を選べばちゃんと戦える。ヤバいと感じたら即キャンセルだ!!

オススメの盗めるアイテム一覧

マップ	アイテム名	所有キャラ
9	リピータボウ	マップ中央北側のアローナイト
9	ガトリングボウ	マップ中央北側のウッドシューター
9	ポールアクス	マップ中央北側のアクスナイト
9	ブラックホール	ボスのダゴン
9	ジャヌーラ	増援として登場する暗黒神官×2
9	とおいやしの杖	マップ中央にいる司祭
10	エストック	マップ中央北側にいるアイアンナイト
10	ソードブレイカー	マップ南西・街にいる傭兵
10	マスタースピア	マップ南西・街にいるスピアナイト
10	ニードルスピア	マップ中央北側にいるルークナイト×2
10	リピータボウ	マップ中央北側にいるアローナイト
10	とおいやしの杖	マップ中央北側にいる司祭
11	ぎんの剣	ボスのヤーザム
11	シザーアクス	マップ中央にいる山賊
12	シールドソード	拠点の手前西側にいる傭兵
12	シザーアクス	拠点の西側にいる海賊
12	リピータボウ	拠点の西側にいるハンター
12	スケルトンの杖	ボスのドルク
12	とおいやしの杖	ボスのドルク
13	サンダーソード	マップ北西・船首側の傭兵
13	はがねの大剣	マップ北東・船尾側のサージェント
13	ロングボウ	マップ北東・船尾側のハンター
13	ライトニング	マップ北東・船尾側の魔道士
14	マンゴーシュ	マップ北東の拠点の近くにいる盗賊
14	ポールアクス	ボスのならずもの(サージェント)

Extra 攻略情報 メーメル洞窟の遭遇戦で出現が確認されているレアアイテムは、ゆうしゃのあかし、MOVプラス、WLVプラスなど。そのほかの転職アイテムや、能力値アップのアイテムが手に入る可能性もある。これらの品は秘密の店にも売ってないので、ここで稼げ!!

ユトナ英雄戦記
ティアリングサーガ
TearRingSaga

電撃PlayStation Vol.179 (2001 6／8号) 付録

ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記 エキスパート攻略指南

デザイン●シンプリィ
ライター・編集●市井剛裕、片山和哉、佐藤光伸、平田陽介、松本亮

■発行人／塚田正晃　■編集人／渡部雅人
■発行所／メディアワークス　〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／角川書店　〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
©2001 ENTERBRAIN,INC. ©2001 TIRNANOG Co.
©Media Works 2001 Printed in Japan